DEATH NOTE História, Personagens, Mangá, Filmes e muito mais!

EXCLUSIVO!
100
páginas de muita informação

NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

- Aula de Japonês
- Juuichinin Iru!
- Milk Closet
- Shirahime-Syo
- Cosplay
- Dr. Slump
- SANA

Vampire Knight
Relações entre humanos e vampiros

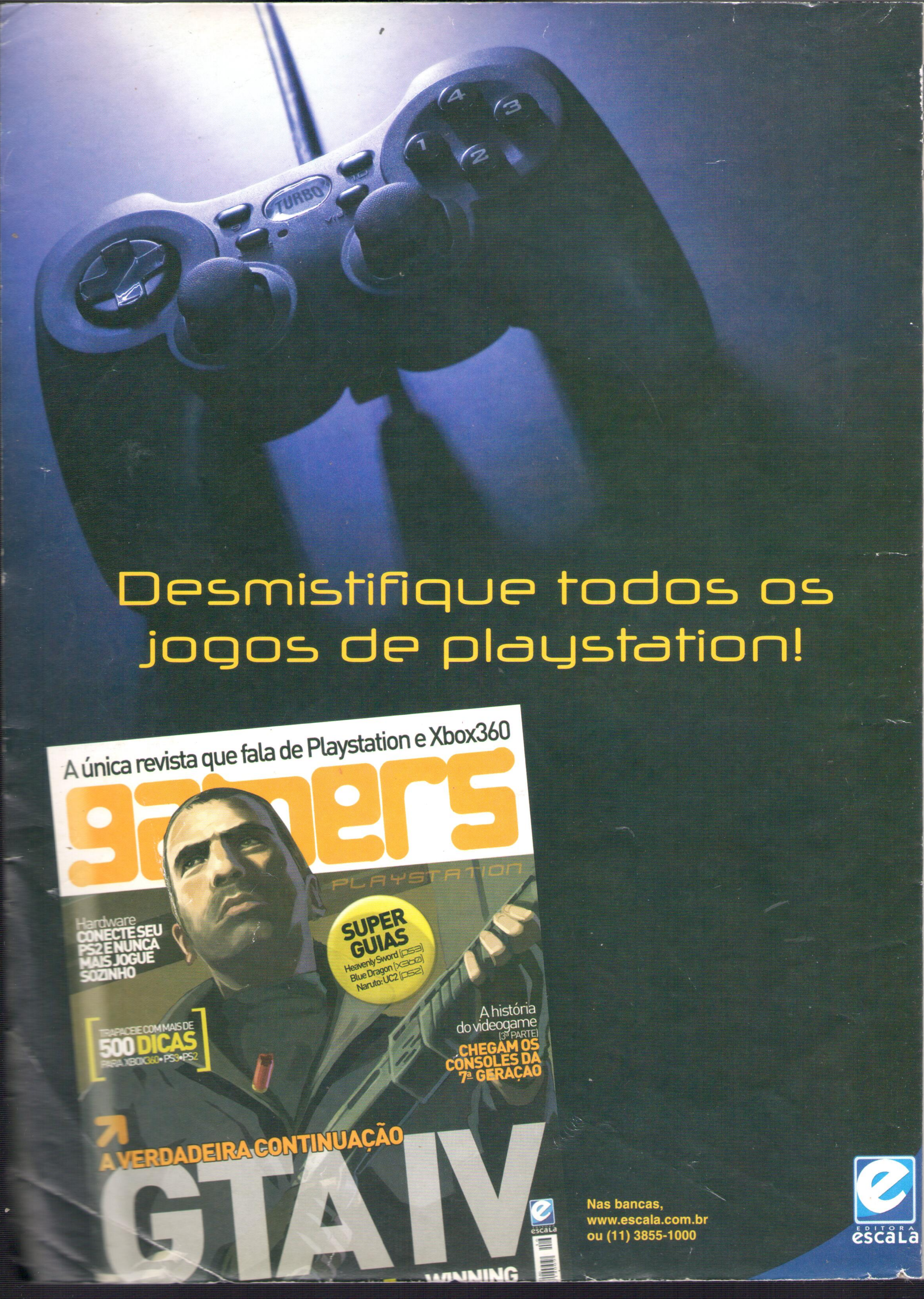
One Piece
A maldade cometida no Brasil!

NANA
Sucesso mundial em detalhes para você!

NARUTO

COMEÇA O ALUCINANTE
EXAME CHUUNIN!
Acompanhe as batalhas, missões e muito mais...

EDITORA escala
ISSN 1809-1784
9 771809 178009 22
NÚMERO 0022
PREÇO R$ 6,90


TURBO
Desmistifique todos os jogos de playstation!
A única revista que fala de Playstation e Xbox360
gamers
PLAYSTATION
Hardware
CONECTE SEU PS2 E NUNCA MAIS JOGUE SOZINHO
SUPER GUIAS
Heavenly Sword [PS3]
Blue Dragon [X360]
Naruto: UC2 [PS2]
TRAPACEIE COM MAIS DE
500 DICAS
PARA XBOX360 • PS3 • PS2
A história do videogame
[3ª PARTE]
CHEGAM OS CONSOLES DA 7ª GERAÇÃO
A VERDADEIRA CONTINUAÇÃO
GTA IV
WINNING
EDITORA escaLa

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.
A revista
Neo Tokyo
é impressa com
emissão zero de
poluentes.

NeoTOKYO

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Ed Peixoto e Henrique Ajala **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Luan Rodrigues **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Número 22, ISSN 1809-1784

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:**Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br Fax: (+55) 11 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER
www.aner.org.br

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano IndústriaGráfica Ltda.

OCEANO
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Naruto! Death Note! Nana

Esta NT está simplesmente de arrasar! Atendendo aos pedidos de nossos leitores, preparamos um número recheado de matérias especiais – além de nossas seções fixas que já caíram no gosto de todos, como PLAY (música), DVDs (com os lançamentos do mês), Fanfic/Contos, Fan Gallery e muito mais!

Falando das matérias, sucesso absoluto nas manhãs do SBT e nas noites do Cartoon, trazemos mais um especial sobre o ninja mais famoso do mundo: Naruto. Os fãs antigos e os novos "naruto-fãs" irão adorar. Tem ainda Death Note, com a história de um caderno pra lá de mortal, o fenômeno Nana, um dos maiores hits em todo mundo, e que pode ser anunciado em nosso país a qualquer momento.

Não acabou! — temos resenhas de ótimas séries ainda desconhecidas por estas bandas, uma matéria especial sobre a censura que ocorreu em One Piece — e que decretou o péssimo resultado da série animada por aqui —, o maravilhoso mangá Vampire Knight e uma das obras mais engraçadas do mestre Akira Toriyama: Dr. Slump. Mas vamos deixar de enrolação... vire a página e comece a ler sua NT agora mesmo!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca - editor responsável
animepro@uol.com.br
Anime Pró - Neo Tokyo - www.animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

Dez Anos do Detetive Sobrenatural
Ao invés de um mocinho sem defeitos como Seiya, tínhamos um protagonista que era um verdadeiro bad boy: arranjava brigas, cabulava aula, um exemplo de juventude transviada, mas, ao salvar uma criança de um atropelamento, Yusuke Urameshi entra numa aventura que não tinha mais volta. **YuYu Hakushô** na **NT 21**.

Os Demônios também choram
Seguindo a linha do "jogue o game, leia o mangá, assista ao animê, compre o DVD, brinque com os bonequinhos etc." a franquia **Devil May Cry** já chegou a vários cantos do mundo. Mas o que será que fez a história de um caçador de demônios ir a tantos lugares? Carisma, estilo, diversão...? Isso tudo e mais um pouco. **Na NT 21**.

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

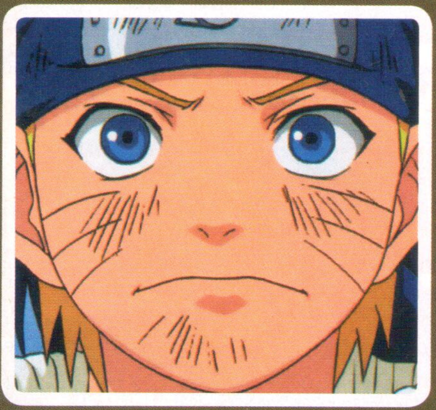
"A mente que se abre a uma nova idéia jamais voltará ao seu tamanho original." Einstein

índice

58

Em busca de respostas...

Aclamado e sucesso por onde passou, Vampire Knight é um dos lançamentos mais comemorados pelos fãs de ótimas obras. Confira uma matéria pra lá de completa com informações para todos os gostos.



05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – SANA

09 – Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

15 - O humano cujo nome for escrito neste caderno morrerá!
Atendendo aos pedidos, **Death Note** está de volta às páginas da Neo Tokyo! Confira a história, os personagens, o filme, comparações entre as versões e muito mais!

22 – Shirahime-Syo

24 – Milk Closet

26 - Naruto

36 - Nem tão diferentes assim...
Conheça **NANA**, uma das obras mais famosas de Ai Yazawa

44 - A Censura em One Piece
No Japão, um dos maiores sucessos da TV e das bancas, com direito a muitas homenagens e longas-metragens. Nos EUA, uma das piores séries animadas exibidas na TV, sempre criticada e ridicularizada na internet. Por que tamanha diferença?

66 - O Melhor do Humor da Década de 80
Com vocês, o impagável **Dr. Slump**, mais uma obra de sucesso de Akira Toriyama. Garanta uma viagem só de ida para a Vila Pingüim!

10 – Mural
56 – Juuichinin Iru!
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
82 – DVDteca
84 – Live Action
86 – Play
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Anime Pró Insider

O Sistema CORSO: MECHAS

A **Neo Tokyo** orgulhosamente apresenta sua primeira série de Light Novels – O SISTEMA CORSO! No mês passado, falamos um pouco de Marte e de alguns dos mechas da série. Em meio a esse cenário, militares misteriosamente conduzem um projeto secreto – mais conhecido como CORSO.

De acordo com a Agência Nacional de Informações de Segurança Estratégica Marciana (ANISERMA)...

Agente 1: (Bzz... testando 123 testando...)
Agente 2: (Positivo e Operante.)
Agente 1: (Linha secreta?)
Agente 2: (Positivo. Ninguém está nos acompanhando.)
Agente 1: (Okay. O que você conseguiu?)
Agente 2: (Investiguei movimentação bancária. Muito irregular.)
Agente 1: Vamos pular isso. O que está sendo bancado?)
Agente 2: (Tenho imagens, mas não posso enviá-las pela net.)
Agente 1: (Então, fale.)
Agente 2: (Muito arriscado.)
Agente 1: (Pode tentar um Rogéria?)

(Nota para o leitor: "Rogéria" é uma forma de enviar imagens pela net sob o disfarce de outra imagem. Só criptografia pode revelar a imagem correta. Muito usado entre consumidores de pornografia infantil e outros meliantes)

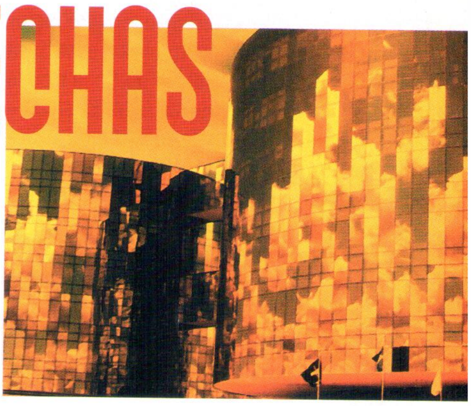
Agente 2: (Tenho imagens, mas não posso enviá-las pela net)
Agente 1: (Então, fale. Não perca meu tempo.)
Agente 2: (Muito arriscado...)
Agente 1: (FALA LOGO PORRA!)
Agente 2: (Exo-Armaduras gigantes. Uso militar. Base Dan Mitrione, sob a vigilância do ministério das Forças Armadas.)
Agente 1: (O quê? Mas por que aqueles safados de Cavalcante vão bancar isso?)
Agente 2: (Não são de Cavalcante. Você fez uma investigação porca, hein?)
Agente 1: (Vai se danar.)
Agente 2: (Quem está bancando os sujeitos são...) (Estática)
Agente 1: (Alô, alô, câmbio!)
Agente 2: (Muito arriscado)
Agente 1: (Então, fale.)
Agente 2: (Aguarda uma hora. Volto sem falta. Câmbio e desligo.)

Uma hora depois.

Agente 1: (Testando, um dois três testando...)
Agente 2: (...)
Agente 1: (TESTANDO PORRA!)
Agente 2: (Sua conta bancária.)
Agente 1: (O quê?)
Agente 2: (Verifica sua conta bancária. Câmbio e desligo.)

Quinze minutos depois.

Agente 1: (Cara, você enlouqueceu? Sabe o que pode acontecer se nos pegarem?)



Agente 2: (...)
Agente 1: (Alôôô...)
Agente 2: (Cara, em que planeta você vive? Quem é preso por corrupção, ativa, passiva ou sei lá o quê, em Marte?)
Agente 1: (...)
Agente 2: (...)
Agente 1: (Cara...)
Agente 2: (O que é?)
Agente 1: (As Exo-Armaduras são legais ao menos?)
Agente 2: (Eu nunca vi nenhuma Exo-Armadura. Nem bati nenhuma foto. E você?)
Agente 1: (...)
Agente 2: (Alô, câmbio?)
Agente 1: (Eu acho que vou comprar um carro novo.)

FIM DA TRANSMISSÃO
(aliás, alguém fez alguma transmissão?)

Confuso? Não se preocupe, caro leitor! Na próxima edição, saberemos um pouquinho mais sobre os meandros desse universo... e na edição de aniversário da **NT**, estreará a série **SISTEMA CORSO**!

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Bleach
3º - Death Note
4º - Hunter x Hunter
5º - FullMetal Alchemist

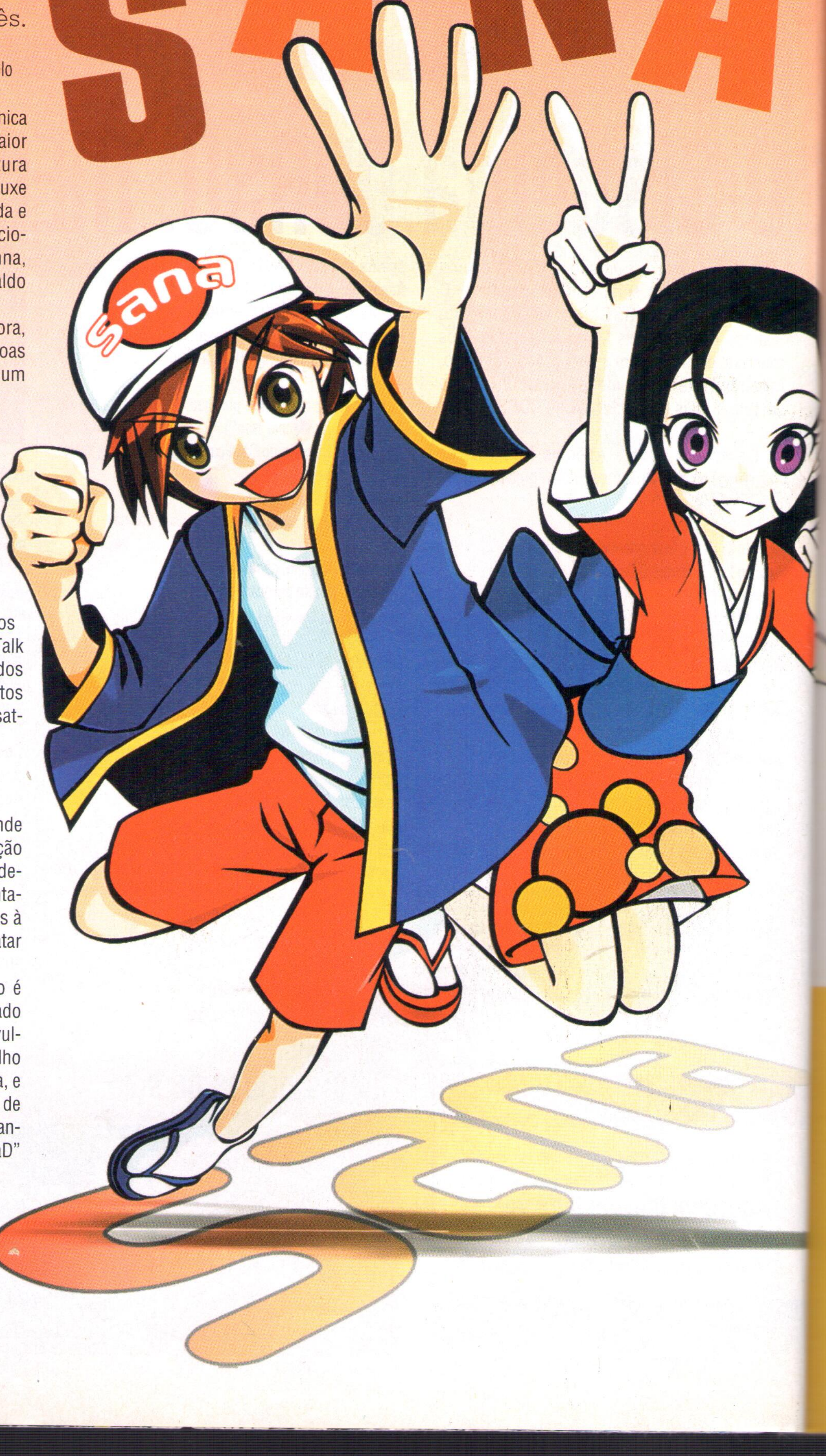
MANGÁ
1º - Naruto
2º - Death Note
3º - Karekano
4º - Negima
5º - Gantz

→ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

SANA

Nos dias 20, 21 e 22 de Julho, cerca de 32 mil otakus vindos de vários estados do Nordeste se reuniram no Centro de Convenções em Fortaleza para prestigiarem o Sana, a Super Amostra Nacional de Animês.

Por Marfisa Maciel - Colaboração de Luciana Rabelo



Promovido pela Fundação Cultural Nipônica Brasileira e considerado o terceiro maior evento de animês, mangás e cultura nipônica do Brasil, a 7ª edição do Sana trouxe pela primeira vez os cantores Akira Kushida e Takayuki Miyauchi, além de convidados nacionais: Leonardo Camillo, Waldyr Sant'anna, Érica Awano, Marcelo del Debbio e Arnaldo Massato Oka.

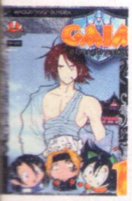
A Neo Tokyo estava presente e traz agora, a cobertura desse evento que apresentou boas surpresas e que, mais uma vez, se tornou um grande sucesso de público.

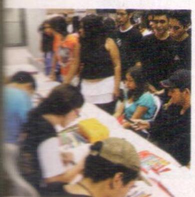
Novidades

San e Ana, mascotes criadas por Érica Awano, estrearam o Sana 7 que neste ano contou com o acréscimo de mais um dia de evento. Toda a área útil do Centro de Convenções foi utilizada para sua realização, que contou com cinco salas para exibição de animês, tokusatsus e desenhos dos anos 80. Outra novidade foi o Otaku Talk Show, no qual os participantes, organizados em equipes, mostravam seus conhecimentos acerca de mangás, animês, j-music e tokusatsus, concorrendo a prêmios.

Fanzines

MESTRE DOS ELEMENTOS



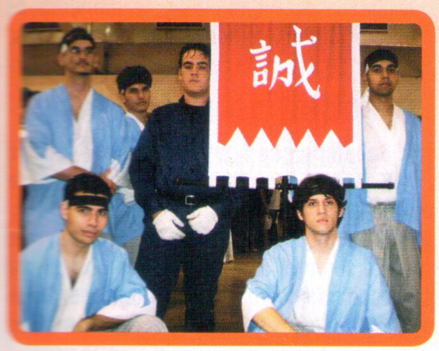


O Sana disponibilizou um estande anexo ao principal para a divulgação dos zines de grupos e autores independentes. O estande também contava com uma equipe de desenhistas à disposição dos visitantes para retratar as pessoas em estilo mangá.

"O Sana vem evoluindo e isso é resultado do trabalho sério e dedicado de todos os envolvidos. Sobre a divulgação dos fanzines, antes o trabalho de divulgação era mais concentrada, e agora com o Sana, temos a chance de divulgar os bons trabalhos para o grande público", afirmou Rodrigo "NomaD" Mendez, coordenador do stand.

Para aqueles que desejarem aprimorar suas técnicas de desenho, Érica Awano realizou workshops sobre técnicas de desenho e roteiro.

Um pedacinho do Japão no Nordeste



Cosplays

O concurso de cosplay é uma atração tradicional em qualquer evento de animê. Nesta edição do Sana, o concurso foi realizado nos três dias do evento e as apresentações foram extremamente criativas, com muitos efeitos de som e luz, além de um toque bem-humorado, que agradou não apenas a quem assistia, mas também quem julgava. Os figurinos estavam caprichados, bem como as performances dos participantes.

Mas os cosplays também fizeram sucesso no lado de fora do concurso. Para quem caminhava pela extensão do Centro de Convenções, não tinha dificuldades em dar de cara com personagens famosos, como um perdido Capitão Jack Sparrow, de Piratas do Caribe, o Shinsengumi, os lendários Lobos de Mibu e até mesmo com os célebres guerreiros de 300 de Esparta, com suas lanças em riste e aos brados para uma provável guerra. Além de muito divertido, é uma atração que conseguiu agradar a japoneses e espartanos.

Palestras com convidados

No sábado e domingo, os convidados nacionais participaram de mesas redondas com o público que interagiram bastante com perguntas e pedidos de diálogos bastante inusitados como, por exemplo, Homer Simpson pedindo rosquinhas para o Ikki de Fênix.

Waldyr Sant'Anna, que ficou conhecido por dar voz a Homer Simpson, ressaltou a grande importância do trabalho de dublagem e o baixo enfoque dado ao consumidor que, volta e meia, se vê prejudicado com traduções malfeitas e mudanças repentinas de vozes dos personagens. Leonardo Camillo, que interpretou dentre outros o Cavaleiro Ikki de Fênix, complementou o colega, pedindo ao público presente para que divulgassem a importância da dublagem nacional.

Érica Awano, mangaká de Holly Avenger e desenhista das mascotes do evento também respondeu a várias perguntas dos fãs e deu dicas para os fanzineiros de plantão. Arnaldo Oka também tirou dúvidas pertinentes às traduções dos mangás da JBC e revelou que Love Hina foi o título que mais gostou de traduzir.

Para os rpgistas, Marcelo del Debbio explicou a importância de um bom conhecimento sobre história para a criação dos personagens e universos dos RPG's. Além da palestra, Marcelo também ministrou um workshop sobre lendas celtas, templárias e gregas para os jogadores.

Shows

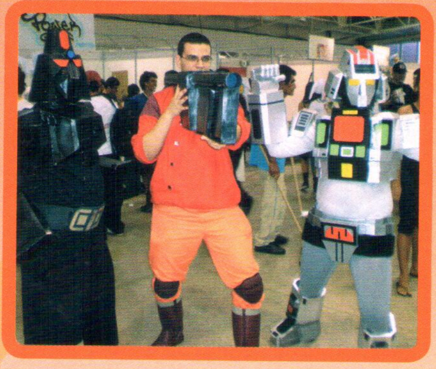
Como não poderia deixar de ser, os shows dos três dias foram o ponto alto do evento. Durante o dia, as bandas locais tocaram grandes sucessos do rock nacional e internacional. Mas o melhor ainda estaria por vir.

Na noite da sexta-feira, Takayuki Miyauchi abriu o primeiro grande show do evento cantando verdadeiros clássicos dos tokusatsus, como o tema de abertura de Winspector. Para os fãs, o sucesso da primeira noite era o prelúdio do que aconteceria nos outros dias. No sábado, Akira Kushida subiu ao palco esbanjando carisma e entusiasmou o público ao cantar os grandes sucessos dos tokusatsus Jiraya, Jiban e Jaspion.

No domingo, os cantores subiram ao palco para encerrar o evento com um grande show repleto de surpresas. Era notável a energia dos artistas que em algumas músicas fizeram parceria com cosplayers dos robôs Daileon e Satan Gos, de Jaspion, e Key Yamashi, de Jiraya.

Mas o momento mais inesperado do show foi quando, auxiliados pelo intérprete, Kushida e Miyauchi executaram a coreografia da "dança do siri". Isso mesmo: a cômica dança do programa Pânico na TV foi ovacionada pelo público. "Agora sei como um caranguejo se sente", confessou Miyauchi, divertido, com a alegria dos presentes.

Por fim, ficou a cargo de Kushida emocionar o público ao cantar "É isso aí", de autoria dos cantores Seu Jorge e Ana Carolina. A homenagem ao povo brasileiro foi uma forma que Akira Kushida encontrou de superar a dificuldade da língua portuguesa.



Entrevista

A Neo Tokyo entrevistou Diana Vasconcelos, diretora comercial da FCNB, que falou um pouco mais sobre o evento e os planos para o próximo Sana.

Neo Tokyo: A sétima edição do evento conseguiu superar as expectativas da FCNB?
FCNB: Superar... não sei se é este o termo certo, vamos dizer que alcançamos todos os nossos objetivos. O SANA 7 para nós foi algo experimental, é sempre assim quando acrescentamos uma novidade de peso ao evento, foi assim no SANA 3 (primeira vez no Centro de Convenções), no SANA 4 (primeira vez com dubladores) e, agora, SANA 7. Com o SANA 8, sim, esperamos nos superar.

NT: Pela primeira vez, o SANA trouxe dois grandes cantores de tokusatsus. Como você avalia esse momento para o evento?
FCNB: Um momento de grande crescimento! Uma experiência que será muito útil para prepararmos os próximos eventos e, principalmente, para abrir novas portas para a FCNB. Fora que também acabamos com a historinha de que evento nordestino não pode ter atração internacional — esta afirmação é algo absurdo, mas estávamos sempre ouvindo.

NT: Quanto tempo leva em média para preparar um evento do porte do Sana?
FCNB: Os preparativos começam ainda em outubro: elaboração de projeto, procura por patrocínio, confirmação de atrações em geral. A partir de janeiro, começamos a pôr em prática todo o planejamento, venda de estandes, busca de orçamentos, fechamento de contratos, enfim, começa o trabalho de todos. Resumindo, levamos cerca de dez meses para preparar o evento.

NT: Sabemos que é um pouco cedo, mas a FCNB já está planejando alguma novidade para o próximo SANA?
FCNB: A empolgação causada por um evento recente sempre faz com que façamos planos apressadamente, mas nada certo ainda. O que posso dizer é que o SANA 8 será ainda melhor, pois agora temos experiência com shows.

NT: Além do SANA, a FCNB realiza o programa de TV União Otaku. Você poderia falar um pouco sobre esse projeto?
FCNB: O União Otaku foi um projeto no qual trabalhamos um ano para concretizá-lo, esperamos poder mostrar um pouco da vida de um otaku, tentar fazer com que as pessoas vejam um pouco além do "fenótipo" com que estão acostumadas. Além disso, o programa dá um pouco mais de voz a este público, principalmente aos nordestinos.

RESULTADOS

Concurso de AMV

1°: Paulo Victor "Ys" - OWA Studios
2°: Allyson "Squall" - TAC Studios
3°: Paulo Henrique "Hunter" - OWA Studios
4°: Bruno Cavalcante "Nobu_X" - TAC Studios
5°: Reinaldo Eduardo "Sanji" - OWA Studios

Concurso Otaku Talk Show

1°: Equipe Genshiken (Ceará) formado pelos otakus Aldemir Lopes; Davi Martins; Giulian Fonseca; Igor Sheldon; Jackson de Carvalho; Júnior; Micael CH e Raoni Gomes.

Concurso de Cosplay

CATEGORIA LIVRE

Geral
1°: Valber Filho (Projeto Enxame)
2°: José Carlos de Oliveira (Dragon Sensei)

Individual masculino
1°: Rubens Gabriel M. Nougueira (Team Rocket)
2°: Marcos da Silva (Dragon Sensei)

Individual feminino
1°: Martina CRS de Vasconcelos (Team Rocket)
2°: Maria Helena A. Martins (Team Rocket)

Grupo
1°: Dragon Sensei
2°: Team Rocket

CATEGORIA TRADICIONAL

Geral
1°: Natália Saraiva (Yue e Rubimoon)
2°: Iara Maria (Yue e Rubimoon)

Individual masculino
1°: Alcides (Soul Calibur Team)
2°: *Não Informado*

Individual feminino
1°: Zilda Carolina (Heaven or Hell)
2°: Vanessa Emille (Irmãs Aensland)

Grupo
1°: Irmãs Aensland
2°: Heaven or Hell

音楽、ファッション、カルチャー、ジャーナリズム，20代からのロックンロール・エモーショナルマガジン
Rolling Stone
ローリングストーン日本版
SEPTEMBER 2007 No.6
9
特別付録1
綾波レイ
「エヴァンゲリヲン新劇場版：序」
ROCK MEETS ECO!!
「地球温暖化防止」特集!
元アメリカ副大統領
アル・ゴア
最新インタヴュー
ブッシュ政権の"不都合な"環境保護政策をバッサリ斬る!
温暖化防止までもが商売になる!? エコ・ビジネスの最前線レポート
人気ミュージシャン12人が語る『僕らがエコでできること!』
僕らにもできる お洒落なエコ・ガイド43
特別付録2
ボブ・ディラン
日本のロック名盤
完全保存版 BEST 100
パンク・ロック30年の軌跡
セックス・ピストルズ
下北沢
ロックタウン・ガイド

Evangelion na capa da Rolling Stone Japão

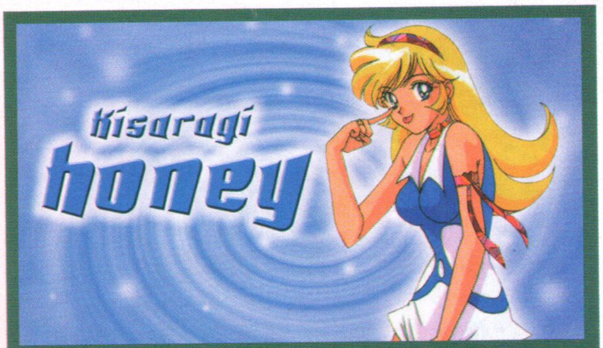
Rei Ayanami, uma das personagens principais do mangá e animê Evangelion, é a garota da capa da edição de Setembro da edição japonesa da revista Rolling Stone. Evangelion aparece também no pôster interno que vem como brinde da revista. A matéria de capa aborda ecologia e cultura pop, especulando sobre o tema do próximo longa-metragem da série, juntamente com uma matéria chamada "O Rock Encontra a Ecologia!! Parem com o aquecimento global".

PAPRIKA: DETALHES DO LANÇAMENTO!

Paprika, o maravilhoso trabalho de Satoshi Kon acaba de ser lançado no Brasil, primeiro na versão para locadoras. A versão final para consumidor demora um pouco e chega às lojas somente em Fevereiro de 2008. Confira a seguir a sinopse e os dados do DVD:

Prepare-se para entrar no mundo da fantasia e imaginação, onde realidade e sonhos se transformam em uma sucessão de brilhantes efeitos visuais neste impressionante filme de animação do aclamado diretor Satoshi Kon. O centro da fábula mágica é uma máquina revolucionária que permite aos cientistas acessar o cérebro e gravar sonhos. Logo após ter sido roubada, um destemido detetive e um excelente terapeuta unem forças para recuperar o aparelho antes que ele vá parar nas mãos de um "terrorista dos sonhos".

Apresentações Especiais
Masterizado em Alta Definição
Formato de Tela do Filme: Widescreen Anamórfico
Idiomas: Português e Japonês (5.1 Dolby Digital), Inglês, Espanhol, Cantonês, Mandarim e Tailandês (todos 2.0 Stereo)
Legendas: Português, Espanhol, Inglês, Coreano, Tailandês e Chinês
Menus Animados em Inglês e Interativos em Português
Extras: Comentários dos Realizadores, Making Of, Uma Conversa Sobre o Sonho, O Mundo CG do Sonho, A Arte da Fantasia, Trailers (sem legendas) e Seleção de Cenas


Kisaragi
honey

CUTIE HONEY GANHA SÉRIE LIVE ACTION

Cutie Honey, a inesquecível mahou shoujo criada pelo genial Go Nagai e que é uma das heroínas mais famosas do Japão, vai ganhar sua primeira série live action. A série estreou dia 2 de outubro, às 11h00 da manhã na TV Tokyo e promete se tornar um hit. O live action será estrelado por Mikie de 20 anos. Cutie Honey — que era uma andróide e tinha de atrapalhada ou burra na sua primeira versão — primeira mahou shoujo a ter transformação com nudez marcou época. A série irá comemorar os 40 anos de carreira de Go Nagai como criador de mangás e animês. Em 2004, Cutie Honey teve um filme para o cinema dirigido por Hideaki Anno. Cutey Honey teve várias séries de mangá e animê, de ser referência constante na cultura pop japonesa.

LOLLIPOP, a nova franquia do ANIMAX

Desde setembro, sempre nas madrugas de quinta para sexta–feira, à meia- noite, é exibido o programa LOLLIPOP, a nova franquia do ANIMAX. Exibindo o lado mais "doce" da programação do canal, o bloco composto pelos animês Musumet, Burst Angel, Vandread e o inédito Speedgrapher é voltado para o público adulto, com a temática sensual, erótica e picante. Conheça os horários:

Musumet
Exibições: Quinta-Feira, à 0h00. Reprise: Domingo, à 0h00. Segunda, às 4h00.

Burst Angel
Exibições: Sexta-Feira, à 0h30. Reprise: Segunda-Feira, às 0h30 e 4h30.

Vandread
Exibições: Sexta-Feira, à 1h00. Reprise: Segunda-Feira, às 1h00 e 5h00.

Speedgrapher
Exibições: Sexta-Feira, às 2h00. Reprise: Segunda-Feira, às 1h30 e 5h30.

Mais um espaço para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Qual sua emissora preferida para a exibição de animês?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Tema da próxima edição: Para você, apenas mangás famosos deveriam ser lançados no Brasil?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

HOJE EM DIA, o melhor canal continua sendo o Cartoon Network, mas ainda longe do que foi antes. A cada dia o número de animês nos canais pagos diminui e na rede aberta a coisa ainda é pior (que saudades da Manchete), pois além da pouca quantidade de animês disponíveis, temos que conviver com o descaso das emissoras que simplesmente tiram um determinado animê do ar sem se preocupar com os telespectadores que acompanham a série. Para alguns sortudos, temos o Animax, mas como não possuo o canal, não posso opinar.

Lucas Teixeira (Gohan Urameshi)

SEM CONSIDERAR OS CANAIS POR ASSINATURA, ACHO QUE NO MOMENTO A MELHOR OPÇÃO PARA OS FÃS DE ANIMÊS É A PLAYTV!. ELA ESTÁ INVESTINDO PESADO EM ANIMAÇÃO E COMO JÁ FOI CITADO AQUI NA PRÓPRIA NT, ANIMÊS É UM DOS TEMAS DA EMISSORA.

Marcos A. da Silva

GOSTO muito do Animax. Acho que foi a melhor coisa que podia acontecer para os animês em nossa terrinha. Infelizmente, os outros canais têm decaído bastante, o Jetix é um dos que mais caiu em qualidade e opções. Na rede aberta, nem se fala, tenho saudades da Rede Manchete.

Amanda Pontes

ADORO o Animax, acho que este canal é o sonho realizado de qualquer fã de animê. Claro que há muitas melhorias que podem e devem ser feitas, além de uma divulgação melhor e também estar disponível em mais operadoras. Mas acho que se comparado ao que temos aqui, o Animax ganha disparado de qualquer um. Entre as redes abertas, gostava muito da RedeTV!, mas infelizmente eles pararam de exibir diversas séries.

MARIANA LIMA P. DOS SANTOS

SENDO curto e grosso, não gosto de nenhuma, tenho inveja dos japoneses e até dos americanos que possuem muitas opções decentes. Aqui no Brasil temos de ficar pedindo migalhas para as emissoras. Isso é um absurdo.

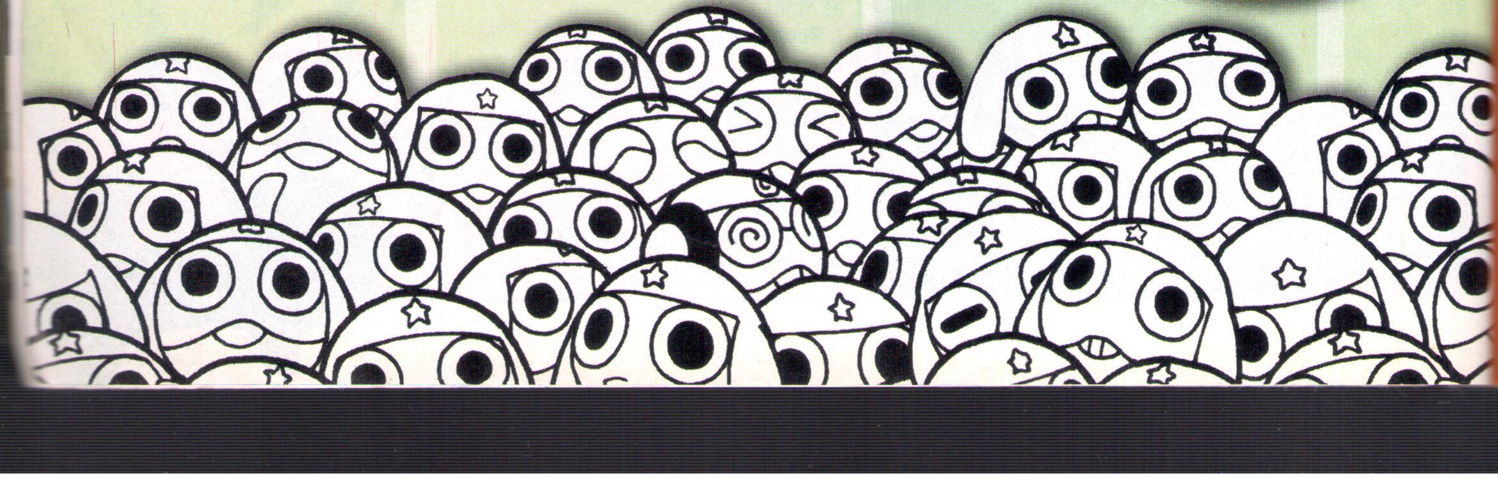
Hugo Camilo Teixeira

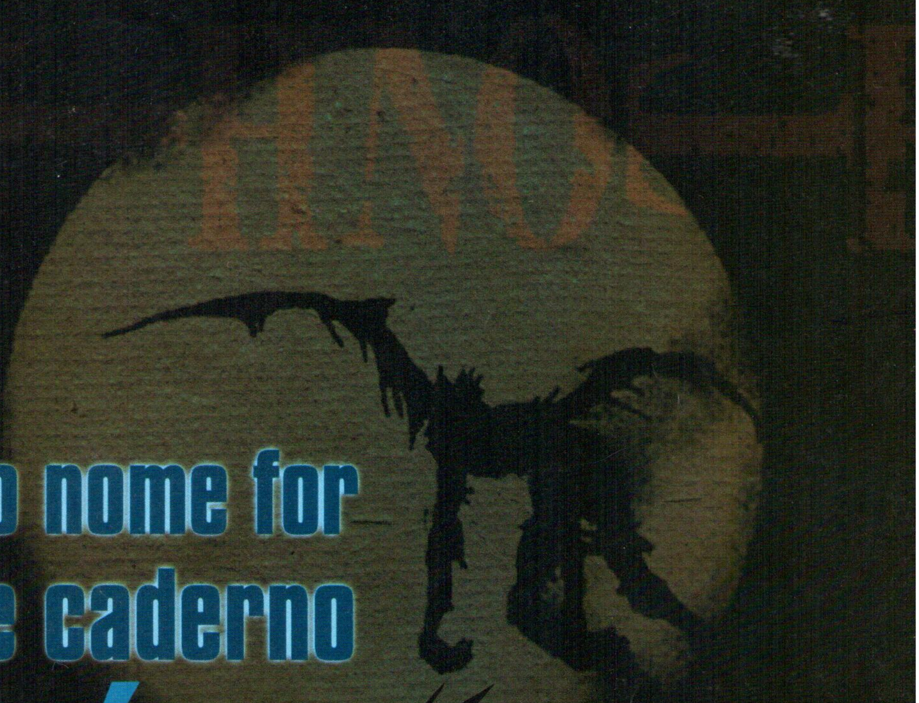
OLHA, pra mim nada vai superar a extinta Rede Manchete. Mas já que tenho que escolher uma, acho que a "menos pior" é a PlayTV!.

Lucas Trigueiro Santos

Atualmente, sinto muita falta de uma programação de animês tanto na rede aberta como nos canais por assinatura. Para fãs como eu, que não têm acesso ao Animax, fica muito complicado acompanhar as séries japonesas. Acho que "melhor" não é uma palavra que se aplique; temos de nos satisfazer com as poucas opções que, ao meu ver, só não está pior porque temos investimento por parte de alguns canais. Meu voto fica com a PlayTV!.

Jorge Mendes Fonseca

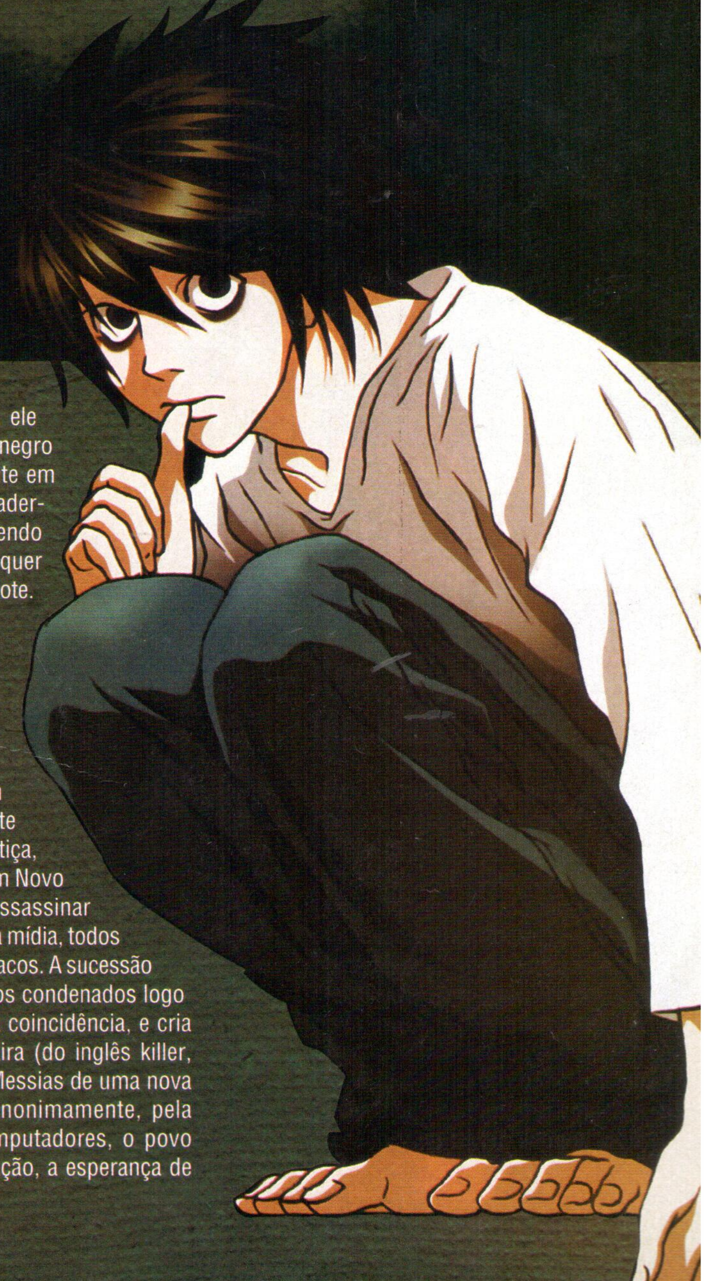




O humano cujo nome for escrito neste caderno MORRERÁ!

Atendendo aos pedidos, Death Note está de volta às páginas da Neo Tokyo!

Por Carlos Pivotto



Este mundo está podre. Nunca houve tanta corrupção, nunca o crime foi tão banalizado. Nunca a verdade esteve tão diante de nossos olhos e, ao mesmo tempo, fomos tão passíveis, impotentes, diante dela. Não é perfeitamente plausível e, por que não, humano, exteriorizar a revolta com o mundo desejando a morte daqueles que o corrompem? Alguns expõem esta revolta verbalmente, através de idéias. Outros apenas oram, pois julgam que apenas um poder divino poderia mudar esta realidade.

Light Yagami obteve este poder divino. E assim tem início Death Note, um dos maiores sucessos recentes dos mangás. Quando o Shinigami (Deus da Morte) Ryuk decide se livrar do tédio que vivenciava em seu mundo divertindo-se com o comportamento humano, larga no nosso mundo uma cópia do Death Note, o caderno da morte, que matará o humano cujo nome for nele escrito, desde que seu rosto seja conhecido pelo escritor. Light, um proeminente estudante japonês, não se contenta com o ambiente em que vive. Ele também anseia por um Novo Mundo, habitados somente por aqueles de bom coração, e que aqueles que praticam o mal sejam julgados e eliminados. Um lugar onde haja Justiça. Ao sair da escola, certo dia, ele se depara com o caderno negro jogado ao pátio. Descrente em relação aos poderes do caderno, a priori, ele acaba cedendo à curiosidade, como qualquer humano, e testa o Death Note. E o caderno era real.

Kira, o Messias

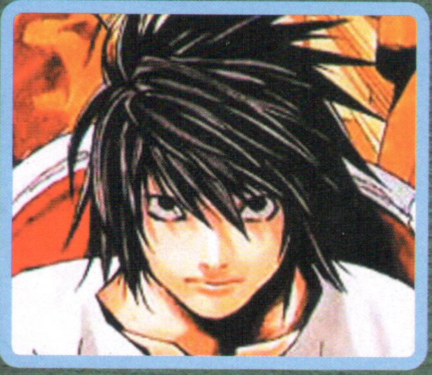
Acompanhado agora de Ryuk, Light decide pôr em prática o plano de criar este mundo de esplendor e justiça, tornando-se o Deus de um Novo Mundo. Ele começa a assassinar criminosos anunciados na mídia, todos por meio de ataques cardíacos. A sucessão inexplicável de mortes dos condenados logo deixa de ser considerada coincidência, e cria na internet a lenda de Kira (do inglês killer, assassino), que seria o Messias de uma nova sociedade. Ainda que anonimamente, pela da rede mundial de computadores, o povo encontra em Kira a salvação, a esperança de um mundo justo.

Com a ajuda de Ryuk, Light continua a agir como Kira mesmo sob vigilância, sem despertar maior atenção de L.

A Interpol também não deixa o caso passar, e começa a investigá-lo com auxílio das diversas forças policiais ao redor do mundo. Todavia, isso não será suficiente para deter o assassino em série. Em uma assembléia geral da Interpol, o maior detetive do mundo decide se pronunciar e oferecer sua ajuda.

Surge L

L. O maior detetive do mundo. Pouco se sabe a seu respeito. Mas sabe-se o suficiente: ele jamais deixou um caso inconcluso, e investigou e apurou crimes considerados por muitos como "sem solução". O detetive monta uma armadilha para Kira, e leva ao ar em uma transmissão de televisão em rede mundial o criminoso condenado Lind L. Taylor, que desafia Kira a matá-lo. E assim acontece. Após a morte do criminoso, L anuncia: "Kira está na região japonesa de Kanto. A transmissão em rede mundial fora uma farsa. Apenas esta área japonesa viu o pronunciamento de Lind L. Taylor." O gênio Light Yagami, Kira, encontrava aí seu grande rival e inimigo: o gênio L., e começaria a batalha de intelecto entre os dois escolhidos.



Gênio vs. gênio

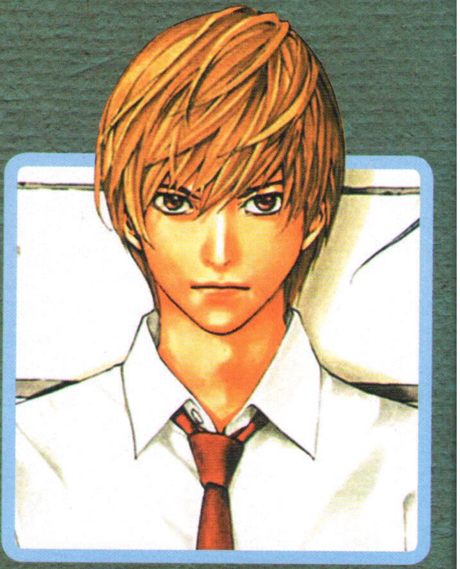
Já sabendo da provável localização de Kira, L vai ao Japão para prosseguir com a investigação, ao lado da polícia japonesa, objetivando descobrir a identidade do assassino e como ele executa as mortes. Mas um golpe atinge a corporação: os oficiais preferem não mais cooperar com o caso Kira em particular, por temerem por suas vidas e as de suas famílias, possíveis vítimas do assassino desconhecido. Apenas seis investigadores decidem continuar e se arriscar no caso: Shuichi Aizawa, Kanzou Mogi, Touta Matsuda, Hideki Ide, Hirokazu Ukita e o chefe de polícia Soichiro Yagami, ninguém menos que o pai de Light, fato do qual ele se aproveitava, hackeando informações internas da polícia, pelo computador pessoal do pai.

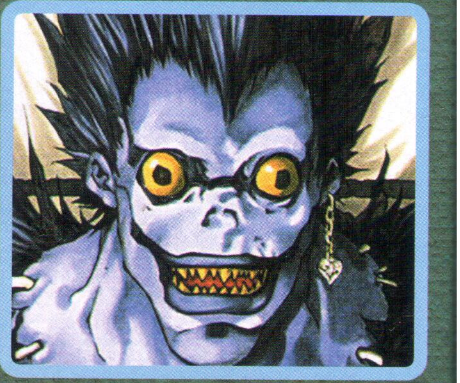
Paralelo a isso, o governo norte-americano envia agentes do FBI para conduzir uma apuração própria do caso. Um dos agentes, Raye Penber, começa a investigar Light.

As informações secretas que vazavam a Kira obviamente não passam despercebidas a L. O detetive rapidamente deduz que, seja quem for, Kira está ligado à polícia por algum laço familiar e, assim como os agentes americanos, passa a investigar a família Yagami e, em particular, Light, em cujo quarto L ordena a instalação de câmeras de vigilância.

Com a ajuda de Ryuk, Light continua a agir como Kira mesmo sob vigilância, sem despertar maior atenção de L. Para averiguar pessoalmente, L assume a alcunha de Hideki Ryuuga, cursa vestibular junto com Light e é, como ele, aprovado com grau máximo. Mesmo após investigar seus passos no campus, nada de concreto consegue apurar.

Finalmente, Light fica temporariamente livre de acusações por parte do detetive e da agência norte-americana, e acaba convidado a se unir ao time japonês de investigação do caso Kira, conseguindo uma arma preciosa: ter seu inimigo muito perto de si.





O segundo Kira e os olhos do Shinigami

Estações de televisão começam a exibir transmissões que seriam, supostamente, de Kira. A veracidade dos pronunciamentos se evidencia com anúncios de mortes que acabam ocorrendo, incluindo mortes de âncoras televisivos ao vivo. A metodologia e escolha das vítimas também difere dos padrões adotados por Kira. Light e L não têm dúvidas: trata-se de outra pessoa com os mesmos poderes assassinos: um segundo Kira.

L propõe que Light finja ser o Kira original e imponha ao impostor, através de novas mensagens em rede nacional, que revele a verdade. O segundo Kira então confessa sua admiração pelo original e pede que se encontrem em data marcada. Saberão a identidade um do outro vendo seus Shinigamis.

Light e Matsuda investigam o local do encontro, Aoyama, na data marcada. Foi o suficiente para que o segundo Kira visualizasse o original.

os
ni
meçam a
, suposta-
os pronun-
núncios de
, incluindo
s ao vivo.
s vítimas
otados por
s: trata-se
os poderes

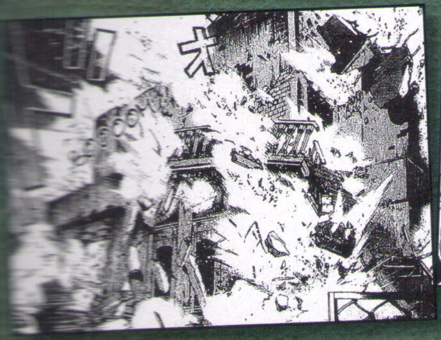
ser o Kira
or, através
nacional,
gundo Kira
o pelo ori-
m em data
ade um do

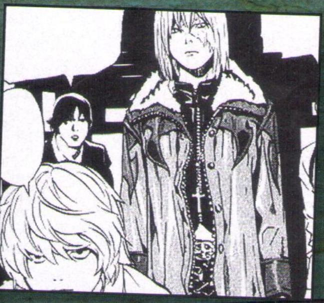
am o local
marcada.
gundo Kira

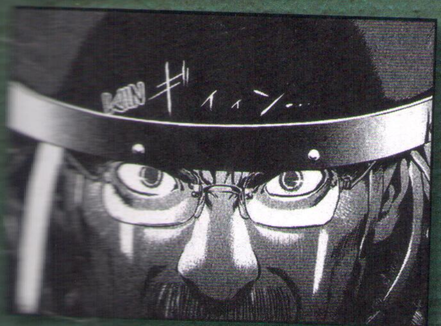
O Caso Yotsuba

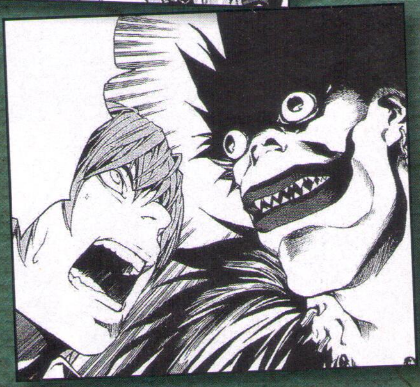
Em um momento muito particular da trama para Light, misteriosas mortes no mundo dos negócios que favorecem as ações da grande empresa Yotsuba acontecem: um dos dois Death Notes presentes no mundo humano estava nas mãos de um dos diretores da empresa. Uma intensa investigação ocorre no QG e, após uma impulsiva, tola, mas preciosa intervenção de Matsuda, os possíveis suspeitos de utilizar os poderes do caderno assassino são definidos. Após a resolução deste interlúdio, um empecilho que impedia completamente as ações de Kira é derrubado, e Light Yagami, Kira, tem tudo o que precisa para pôr fim a seus inimigos e começar a construção de um Novo Mundo. Mas...

Em troca dos Olhos, o humano cede ao Shinigami metade de sua própria expectativa de vida ainda restante.



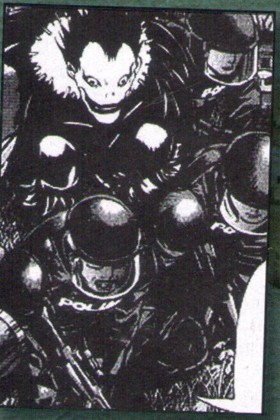






Misa Amane obteve os poderes do Death Note através da Shinigami Rem, que lhe entregou uma cópia do caderno. Ela também fez com a Shinigami o acordo para obter os Olhos do Shinigami, que lhe permitem saber nome e expectativa de vida de um humano ao vislumbre de seu rosto. Em troca dos Olhos, o humano cede ao Shinigami metade de sua própria expectativa de vida ainda restante. Com isso, Misa, que teve os pais assassinados por um criminoso que posteriormente seria assassinado por Kira, passando a admirar o assassino, torna-se o segundo Kira, e apaixona-se por Light ao vê-lo em Aoyama, e vai ao seu encontro, pedindo que a aceite como namorada. Obviamente intencionando usar Misa como um curinga para seus planos de destruir L, Light forja um namoro.

No entanto, ao contrário de Ryuk, que apenas quer se divertir com os desdobramentos da presença de um Death Note no mundo humano, Rem tem afeto por Misa e, embora o sentimento de um Shinigami por um humano possa ser a ruína de um Deus da Morte, Rem utilizará seus poderes para impedir que, cega pelo amor a Light, Misa seja usada por ele. Assim, a Shinigami será para Kira uma inimiga tão perigosa quanto L.



L... M, N

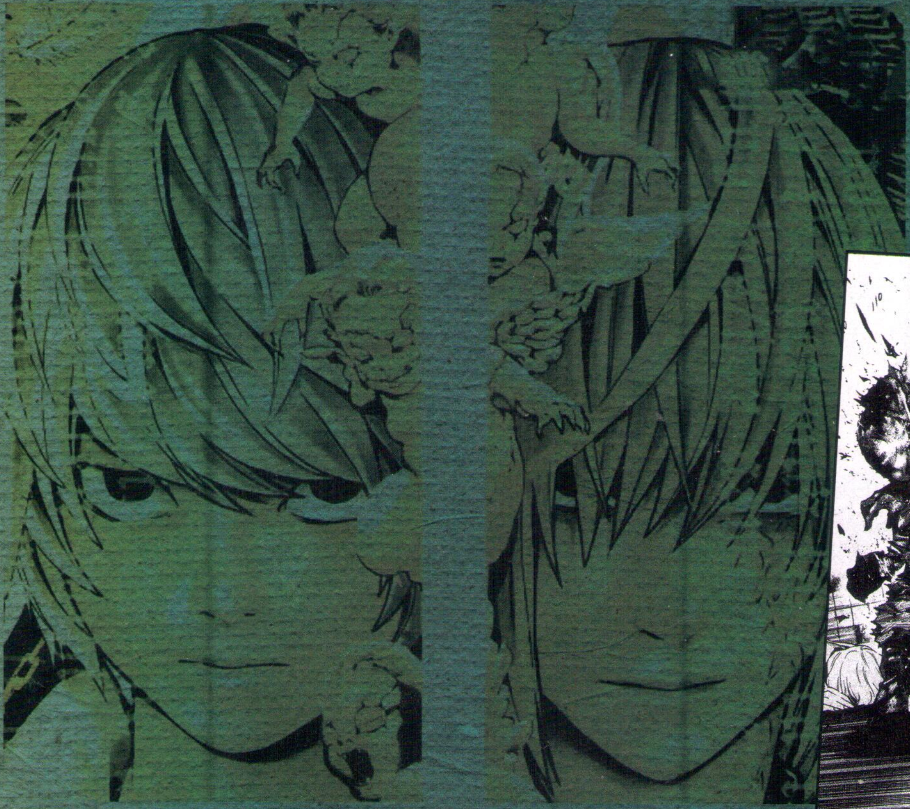
Mello e Near, M e N, que de algum modo estão relacionados a L, surgem para serem mais vozes contrárias às pretensões de Kira. O primeiro, mais incisivo, alia-se à Máfia norte-americana, após assumir liderança de um grupo de gângsteres, e atenta contra a família de Light Yagami, por ter absoluta certeza de que ele é Kira, para vencê-lo. Já Near, liderando um grupo norte-americano de combate ao assassino, a SPK, composta de agentes da CIA e do FBI, segue a mesma linhagem de L no andamento das investigações. Com um número ainda maior de inimigos, e após sofrer uma gravíssima baixa em sua equipe após uma guerra armada contra o grupo de Mello, Light decide também convocar aliados, escolhidos, para auxiliá-lo em sua missão.

> Já não é mais do que comprovado que o ser humano nem sempre é capaz de se manter incorrupto e honrado, fazendo a coisa certa?

Teru Mikami e Kiyomi Takada

Light elege um homem para conduzir os julgamentos de Kira: Teru Mikami, promotor público e declarado apoiador dos ideais de Kira, a quem considera um Deus. O novo Kira objetiva apenas eliminar cegamente aqueles que praticam o mal, e assim contribuir com o mundo perfeito que será criado por seu Deus. Agindo por conta própria em função dos problemas enfrentados por Kira, Mikami escolhe para "Deus" uma porta-voz na mídia: Kiyomi Takada, jornalista e apresentadora de um dos principais telejornais televisivos, e que também compactua com Kira.

Ambos, Mikami e Takada, serão de extremo auxílio a Light, no que é já o prólogo do fim da saga de Death Note.



A justiça prevalecerá [?]

Death Note é a história da batalha entre Light Yagami, Kira, e L. Uma guerra entre gênios, onde todos se consideram arautos da justiça. A justiça ortodoxa de L, que acredita que os crimes humanos devem ser julgados pelas leis humanas, custe o que custar, contra a justiça revolucionária de Light, que desistiu de tentar acreditar na natureza corrompida do ser humano e acredita que só um poder maior e soberano pode recriar o mundo.

Mas a justiça de L não contém falhas? Já não é mais do que comprovado que o ser humano nem sempre é capaz de se manter incorrupto e honrado, fazendo a coisa certa? E a justiça de Light? Os meios que ele utilizou para tentar obter seus objetivos não o tornaram maligno quanto os demais humanos que ele eliminou?

Basta dizer que, ao fim de Death Note, a justiça prevaleceu. Mas quem é a justiça? Light ou L? Acompanhar o novo mangá da JBC fornecerá a resposta.

TATATATATATA

Personagens

Light Yagami

O protagonista da história, um aluno genial cansado do mundo repleto de injustiça e corrupção. De posse do Death Note, ele tem o poder que o permitirá mudar esta realidade e criar um Novo Mundo. Mas até que ponto Light pode chegar para conseguir seus objetivos? Será ele corrompido absolutamente pelo também absoluto poder que obteve, e, portanto será apenas mais um ser humano a apodrecer o mundo que tanto deseja mudar? Em dado momento da história, será muito possível perceber como a posse do Death Note e a ausência dele gera dois diferentes comportamentos em Light.

L

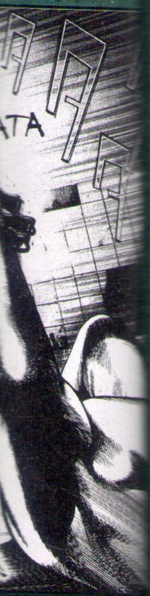
O maior detetive do mundo vai ao Japão para ajudar na investigação do caso Kira. L atende informalmente, ao longo da série, por outros pseudônimos: Ryuuzaki, dentro do time de investigação, e Hideki Ryuga – nome de um cantor famoso, quando vai à Universidade de Tokyo investigar Light. Luta pela justiça de forma cética e pouco passional, demonstrando quase nenhuma emoção, exceto pela amizade que acaba desenvolvendo por Light – que, ironicamente, é também seu maior inimigo. L está sempre à vista, com inúmeros trejeitos – a forma ímpar como se senta (diz que, sentando como as pessoas normais, suas capacidades dedutivas são menores), o modo como fala ao telefone e pega objetos (tocando-os com o mínimo de dedos possível, para não deixar impressões digitais) e, sobretudo, comendo toneladas de doces. Seu nome é desconhecido, e foi revelado apenas no volume especial Death Note 13: How To Read It.

rá [?]

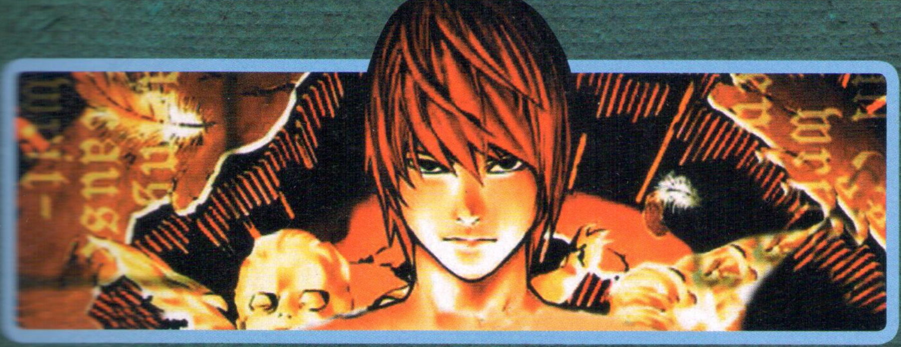
atalha entre
uerra entre
n arautos da
que acredita
ser julgados
ustar, contra
que desistiu
rrompida do
poder maior
o.

têm falhas?
do que o ser
e se manter
coisa certa?
e ele utilizou
io o tornaram
anos que ele

Death Note, a
é a justiça?
vo mangá da



– que, ironi-
naior inimigo.
om inúmeros
omo se senta
as pessoas
es dedutivas
como fala ao
cando-os com
ível, para não
e, sobretudo,
ces. Seu nome
velado apenas
Note 13: How



Ryuk

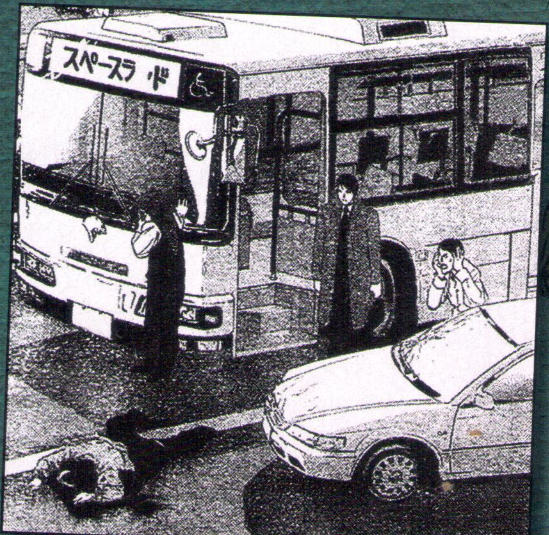
O Deus da Morte e maior responsável pela história: é Ryuk que deixa o Death Note no mundo humano, causando os ocorridos da saga. Nas poucas vezes em que claramente ajudou Light, o fez apenas porquê isso tornaria as coisas mais divertidas. Ryuk quer apenas, na verdade, observar o comportamento humano em situações diversas e livrar-se assim de seu tédio. Embora Shinigamis não precisem comer, Ryuk é apaixonado pelas maçãs do mundo humano, que são, como ele diz, "docinhas".

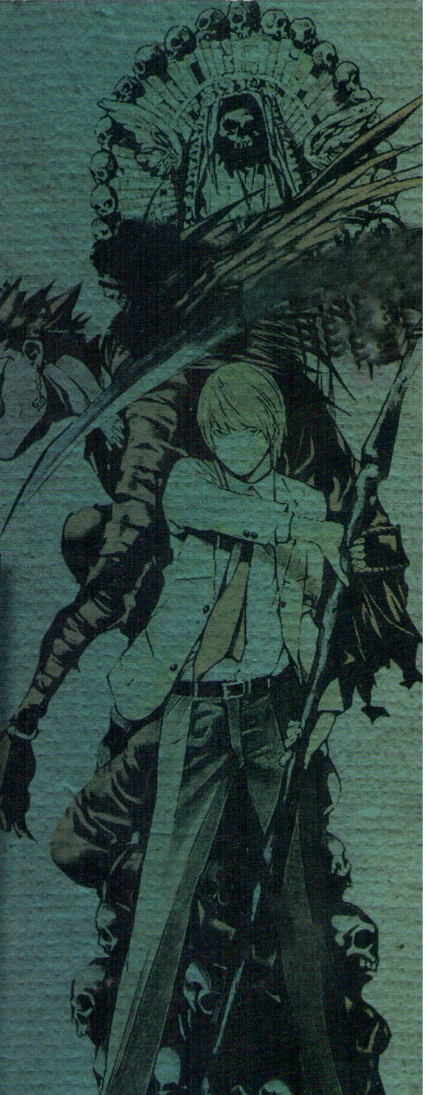
Misa Amane

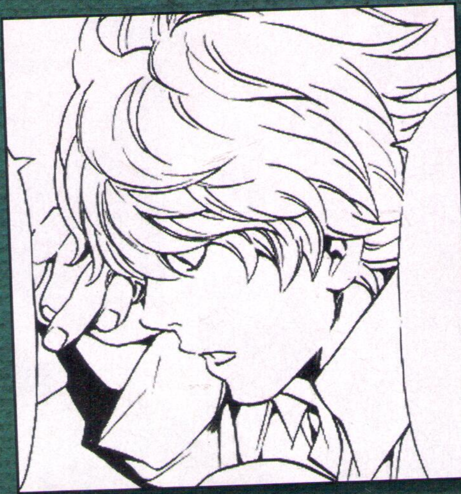
O segundo Kira. Sua admiração pelo assassino a leva a persegui-lo, ao obter também os poderes do Death Note e dos Olhos do Shinigami, e isso culmina em sua paixão ardente por Light. Ela será uma figura-chave no desenrolar dos planos de Kira e também nas reviravoltas da trama. Misa é modelo da Agência Yoshida Pro, e com isso obtém visibilidade na mídia, o que chega a levá-la até a Hollywood. Se dá muito bem com Ryuuzaki, em quem chega até a dar um beijinho no rosto – quase roubando o coração do detetive. É tão bela quanto ciumenta, mas muito impulsiva – o que, por vezes, para Light, é imperdoável.

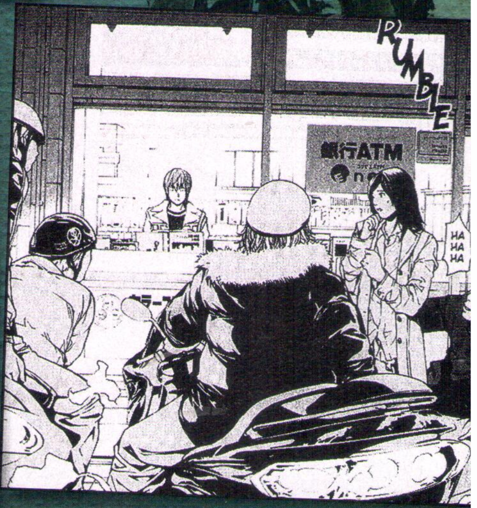
Mello

Ele surge na segunda fase de Death Note. Após perder sua disputa pessoal com Near, vai da Inglaterra aos Estados Unidos para provar que poderia capturar Kira de seu jeito. Mello domina um segmento da Máfia americana e com isso consegue o poder suficiente para chamar a atenção do assassino. Seus métodos em nada se assemelham aos de L. Mello, entende que vidas inocentes podem e serão perdidas no caminho que levará ao fim da tirania de Kira.









Near

Seguindo caminho completamente oposto de Mello, vai também aos EUA, mas alia-se diretamente ao governo americano, que lhe dá a chefia de uma divisão de combate a Kira, a SPK. Near se vale de métodos muito semelhantes aos de L para capturar Kira: a busca de uma prova irrefutável e definitiva. Ele tentará abrir brechas na defesa do assassino causando insegurança entre os aliados de Light.

Teru Mikami

O homem escolhido por Kira para ser seu arauto. A vida disciplinada do promotor público será sua maior arma e também sua maior ruína.

Kiyomi Takada

Será a porta-voz de Kira e também terá importante papel na condução dos julgamentos dos criminosos, num momento em que Kira está encurralado pelas forças de L.

Além do mangá, publicado de janeiro de 2004 a maio de 2006, com 108 capítulos, gerou dois filmes com atores.

Polícia Japonesa

Soichiro Yagami

Pai de Light e chefe de Polícia. Um homem que é um autêntico poço de integridade, que respeita e ama seu trabalho tanto quanto a própria família. Considera Kira um assassino como aqueles que diz julgar.

Shuichi Aizawa

A princípio, apenas mais um dos policiais do time, e que chega a abandonar a equipe, mas que cresce vertiginosamente em importância na segunda fase, tornando-se um dos líderes da investigação.

Touta Matsuda

O trapalhão do time. Matsuda não consegue se encaixar e se acha um inútil. Em um momento de ira, querendo provar seu valor, acaba cometendo a maior das imprudências. Mas foi este mesmo ato insano que catalisou a solução do Caso Yotsuba, no fim da primeira fase. Atuou várias vezes disfarçado como agente de Misa, de quem é fã. Várias vezes postou-se indeciso, sem saber se Kira não tinha mesmo alguma razão em julgar os criminosos.

Kanzo Mogi

O grandalhão de poucas palavras e muitos resultados. Mogi é provavelmente o mais regular dos investigadores, o único que em momento algum jamais se abateu com os desdobramentos. Também chegou a agir como agente de Misa.

Hideki Ide

Chegou também a abandonar o time, mas retorna, bem como Aizawa.

Ukita

Acaba assassinado precocemente pelo segundo Kira ao se expor na televisão, indo de encontro ao assassino.

SPK

Comandante Rester

O braço direito de Near e vice-líder da SPK

Hal Lidner

A bela ex-agente da CIA tem conexões no passado com Mello que são cruciais na cooperação entre os rivais M e N.

Gevanni

O principal agente de campo de Near é um dos pivôs na perseguição a Light Yagami e Teru Mikami.

Death Note na mídia

O sucesso do mangá gerou produtos em outras mídias. Além do mangá, publicado de janeiro de 2004 a maio de 2006, com 108 capítulos, gerou dois filmes com atores, Death Note, em junho de 2006 e Death Note: The Last Name (Death Note: O Último Nome), em novembro do mesmo ano, e, finalmente, um animê da Madhouse em 37 episódios, de outubro de 2006 a junho de 2007. Soma-se um romance do novelista japonês Ishin Nishio, Death Note: Another Note - Los Angeles BB Renzoku Satsujin Jiken (Death Note: Outro Caso – Los Angeles, o caso de assassinatos em série, com carabina), em agosto de 2006. Será produzido ainda um terceiro filme, em 2009, protagonizado por L.

Nos videogames, Death Note surgiu até agora em 3 jogos para o portátil Nintendo DS. Em 2005, em Jump Super Stars, jogo de luta que reúne personagens de vários mangás da Shounen Jump; em 2006, em Jump Ultimate Stars, seqüência de Super Stars. Já em 2007, Death Note: Kira Game é um jogo investigativo onde pode-se escolher investigar uma pessoa para saber se ela é Kira (jogando pelo lado de L) ou forçar um membro a abandonar a investigação (jogando pelo lado de Kira). Uma seqüência, Death Note: L wo Tsugumono (Death Note: Sucessores de L), foi lançada no Japão em julho.

Mangá x Filmes x Animê

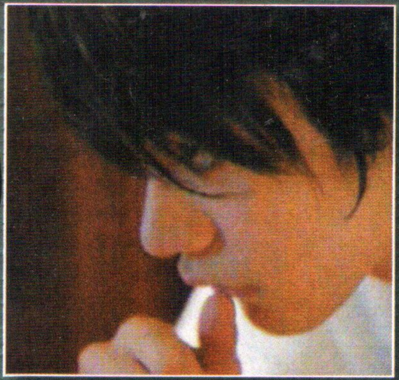
O mangá pode ser visto como a obra original e completa, portanto, referente a Death Note. Com isso, pode-se traçar comparativos com os filmes e o animê.

Os filmes contam o que seria a primeira fase do mangá, mas com um final totalmente oposto. Uma personagem exclusiva do filme é apresentada, Shiori Akino, namorada de Light.

O animê conta toda a história do mangá, sem os famigerados fillers, mas excluindo pequenos trechos da segunda fase da trama. O final é mais semelhante ao original do mangá.

Já a conclusão do mangá causa as mais diferentes opiniões entre os leitores. Em geral, opiniões extremas, sejam de louvor ou de ódio à autora. Mas em uma história onde os protagonistas estão destinados a lutar e só pode haver um vencedor, a conclusão, qualquer que fosse, só poderia causar tal reação no público.

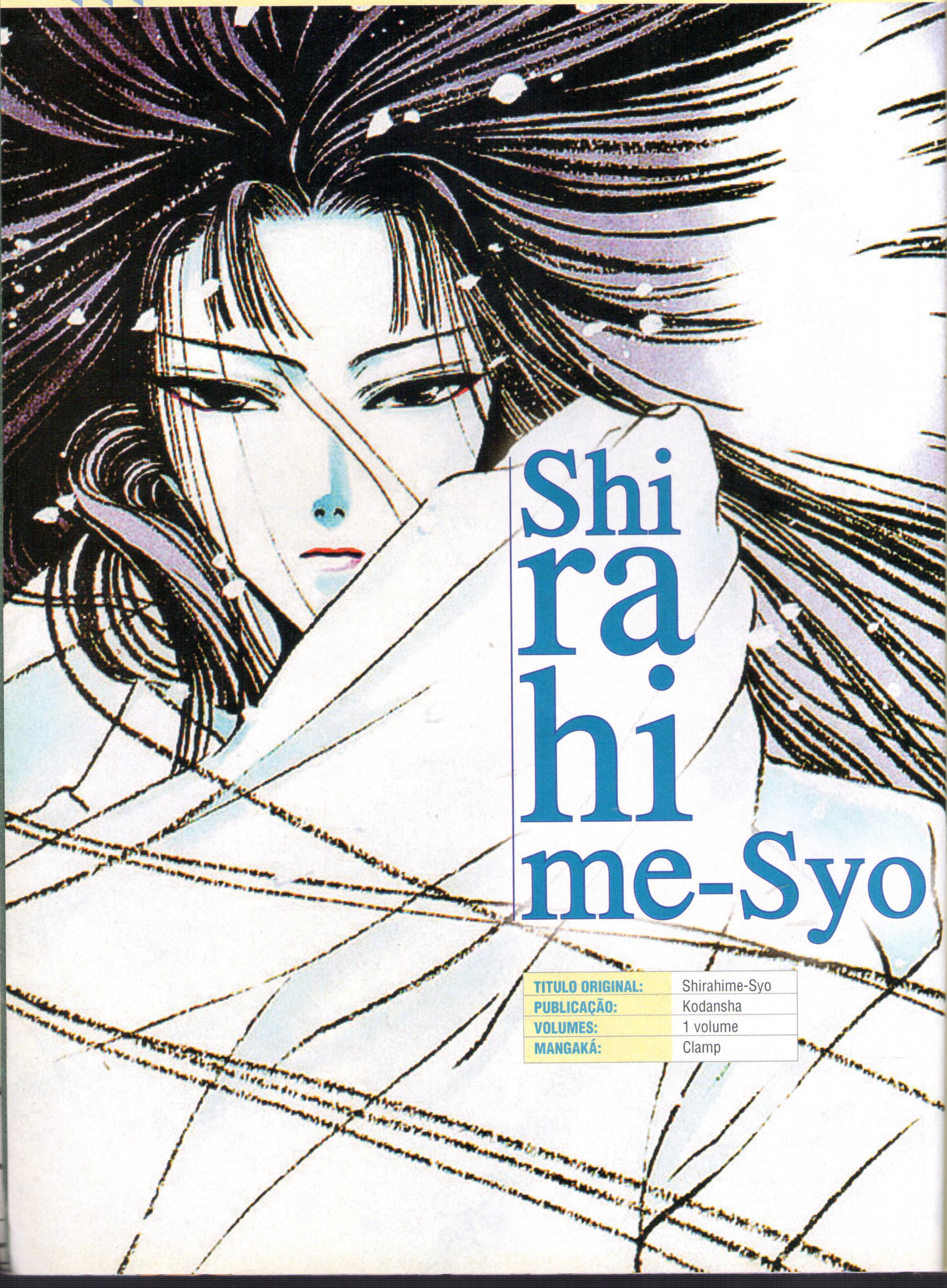
O artista foi detido por levar no porta-malas de um carro, uma faca com lâmina pouco maior do que o permitido pela legislação japonesa.



Os pais da obra

Death Note tem roteiro de Tsugumi Ohba. Este é o único trabalho registrado da autora, donde supõe-se que se trate de um pseudônimo. Ohba é retratada sempre como sendo uma mulher esguia de longos cabelos negros. A arte fica por conta do consagrado Takeshi Obata, desenhista que conduziu também a arte do também famoso Hikaru no Go. A curiosidade em torno de Obata é que, no meio da onda de sucesso de Death Note, o artista foi detido por levar no porta-malas de um carro, uma faca com lâmina pouco maior do que o permitido pela legislação japonesa.

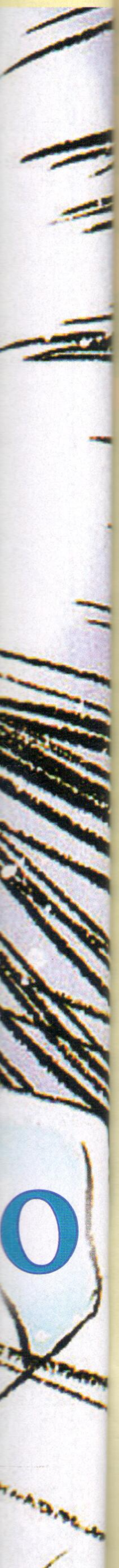
Por Sett



Shirahime-Syo

TITULO ORIGINAL:	Shirahime-Syo
PUBLICAÇÃO:	Kodansha
VOLUMES:	1 volume
MANGAKÁ:	Clamp

Por Sett



SINOPSE

O amor, a morte e a tristeza são os ingredientes deste interessante mangá. Numa coletânea de três histórias melancólicas de amor da bela Shirahime, passadas durante o inverno, vocês verão uma arte mais realista e uma criação trágica sem pausas para o humor, totalmente diferente do que é usual no universo das Clamp.

RESENHA

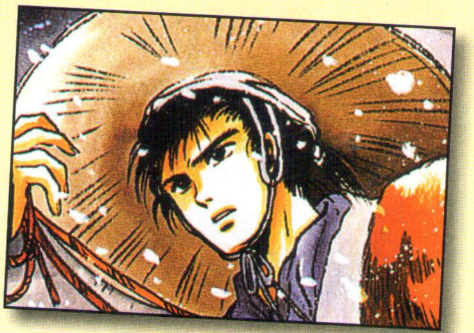
O mangá Shirahime-Syo (A Dama das Neves) foi escrito em 1992 pela Kodasha e depois teve uma reedição em 2001, pela Asuka. O enredo são três trágicas histórias de amor que têm como ponto em comum a participação da Shirahime, uma deusa/espírito, que também é chamada de dama branca, pela cor de sua pele alva feito neve, onde somente os lábios tão rubros quanto sangue parecem ter um pouco de vida. Todas as histórias têm um ritmo de conto na terceira pessoa, mesmo no momento em que existe diálogo entre os personagens, o leitor tem a sensação que um narrador está contando a história.

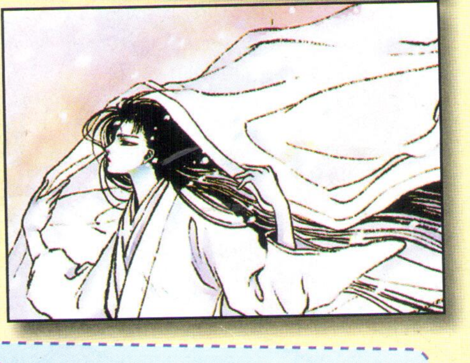
Sobre o conteúdo delas, a primeira história se chama "A Presa do Lobo" (Garo no Yama), conta a história de Fubuki, uma garota que resolve ir às montanhas em plena nevasca portando uma espada que sua mãe lhe dá, para caçar o lobo negro que assassinou seu pai. A vingança, o amor e a morte acabam se reunindo nas lágrimas de Shirahime e nas ações da honrada e corajosa Fubuki que vai aprender que existem realmente animais que são cruéis por natureza. Na segunda história, "Flor de Gelo" (Kori no Hana), um homem promete a sua amada Kaya que sempre vai amá-la independente do que o destino faça e que apesar de estar partindo, ele voltará. Depois de trocarem juras de amor eterno, os amantes se separam enquanto cai a neve. Nessa romântica e melancólica história de amor aprendemos que mesmo que o tempo passe, as promessas são realmente eternas, eternas como a volta do inverno todos os anos.

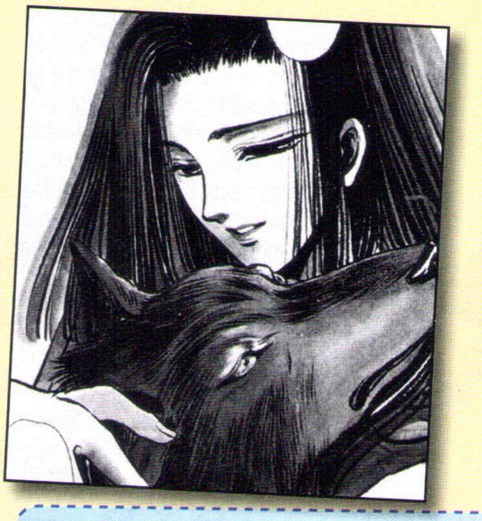
Em "As Duas Garças" (Hiyoku no Tori), um homem torna-se soldado e vai para a batalha para provar sua valentia ao pai de sua amada, mas acaba se perdendo na nevasca. Enlouquecido no frio ao se deparar com a união de duas garças, ele sente inveja e saudade de sua Yukino, e isso transformará seus sentimentos em crueldade. A guerra é como o frio no inverno, agindo sobre as pessoas e tirando tudo o que elas têm de mais nobre e honrado. Por fim, há um epílogo que encerra as primeiras imagens e ações do mangá — com a visão do Clamp (o grupo de artistas que faz o mangá) sobre quem é Shirahime, visto que em vários países muitas e diferentes histórias são contadas sobre ela. Ocidentalmente, por exemplo, não há como não lembrar de Branca de Neve (da história infantil) mesmo que somente alguns dos elementos sejam semelhantes, a essência daria na mesma personagem.

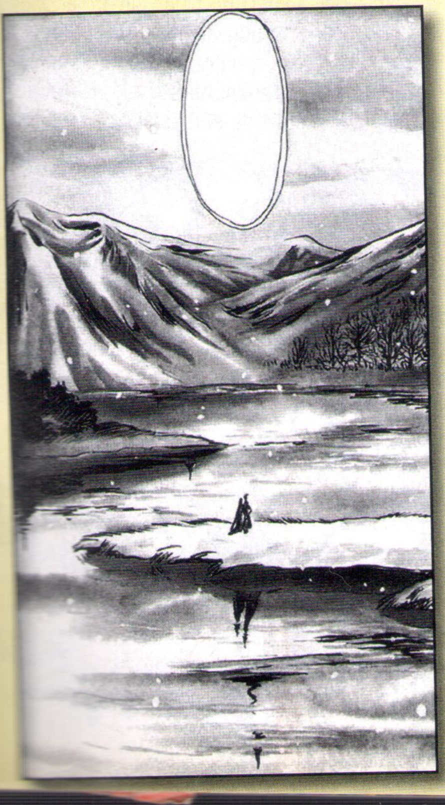
> "A bela Shirahime atrai os homens, e depois de torná-los seus amantes ela os mata congelados, nunca entregando seu coração de deusa."

O cenário é predominantemente na neve, e tem um bonito efeito nas imagens, sempre com a neve a cair. A história de Shirahime-Syo foi escrita por Nanase Ohkawa, e mesmo que seus personagens não tenham sido aprofundados, o mangá possui uma trama que marca pela sua tristeza e traço, sem muitos detalhes, como a enfatizar que a importância está realmente na tragédia pela qual os personagens passam. O enredo talvez não caia no gosto da maioria, seu desfecho nem sempre representa o final da história — é como se os personagens na verdade permanecessem num eterno inverno, mas vale a pena conhecer.





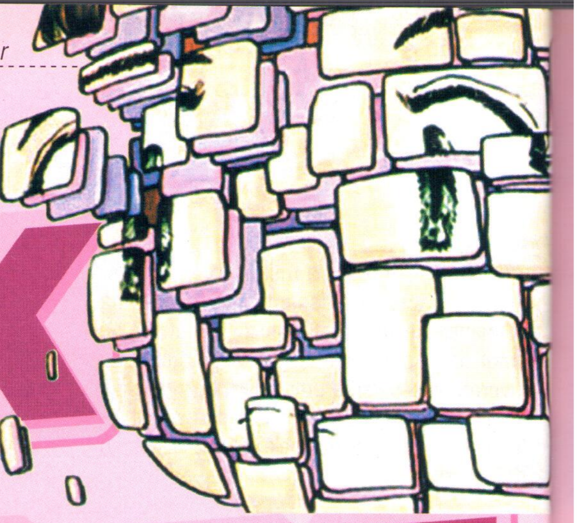




A lenda de Shirahime

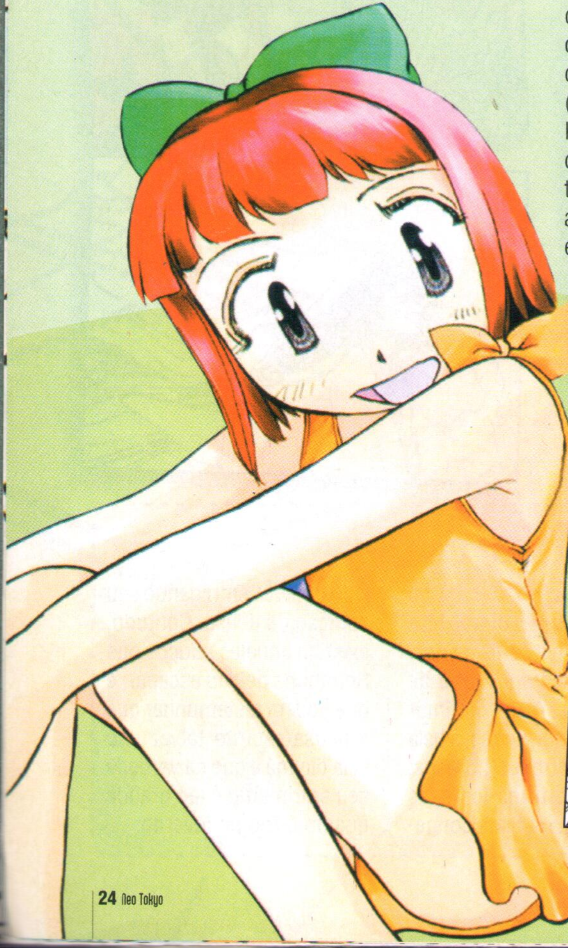
Shirahime é a deusa da neve, sua aparência calma e bonita é somente uma forma de atrair os seres humanos para matá-los. Ela congela os viajantes perdidos ou desvia os desprevenidos que saem no meio de nevascas para que nunca encontrem seu caminho e pereçam no gelo. Com essa e outras táticas a vigantiva dama do gelo se satisfaz com a morte de suas vitimas para diminuir sua dor. Outras vezes, a bela Shirahime atrai os homens, e depois de torná-los seus amantes ela os mata congelados, nunca entregando seu coração de deusa. Contudo, existem aqueles poucos que Shirahime deixou escapar, e que podem testemunhar que a deusa/espírito talvez não seja tão má e que na verdade seu sofrimento é tão grande quanto o frio no inverno.

Por Alexander Lancaster



MILK CLOSET

TITULO ORIGINAL:	Milk Closet
PUBLICAÇÃO:	Kodansha
MANGAKÁ:	Hitoshi Tomizawa
VOLUMES:	4
PUBLICAÇÃO ORIGINAL:	Revista Afternoon



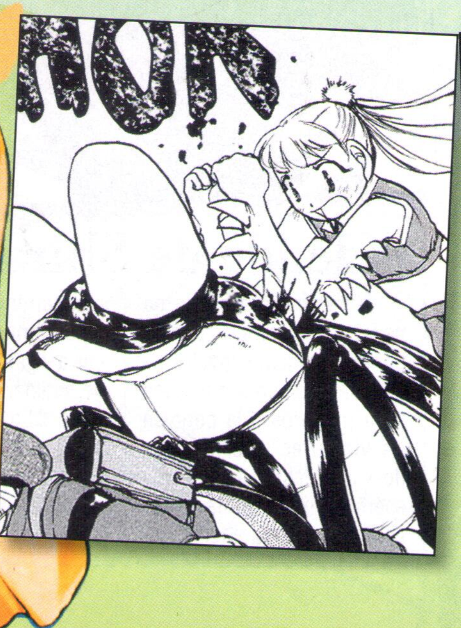
sinopse

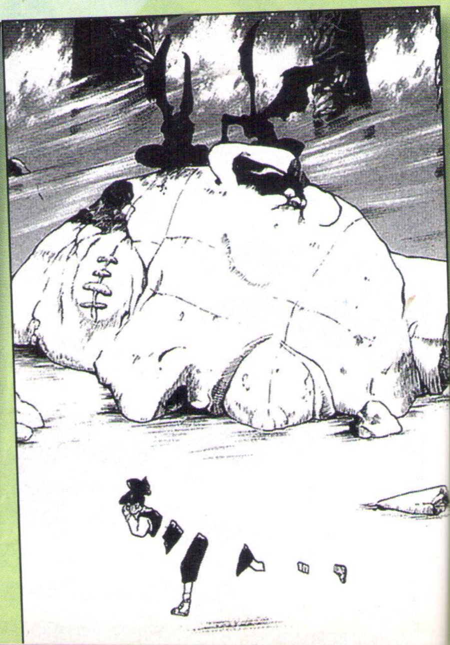
Ficção científica. Em 2005, crianças começam a desaparecer misteriosamente. Na verdade, elas passam a saltar para universos paralelos. Algumas delas, entretanto, têm a capacidade de retornar de seus saltos, e dentre estas, algumas passaram a ostentar uma “cauda” senciente e amigável (na verdade, um alien simbionte). Estas crianças com cauda podem metamorfosear parte de seu corpo em armas de combate e formam a Milk (iniciais de “Macrocosmic Invincible Legion of Kids”) Squad – diariamente salvando crianças comuns que se teleportam para universos hostis. No entanto, atrás dessa história existe uma ameaça que pode destruir todo o multiverso e talvez ela seja algo grande demais para a capacidade do Milk Squad...

Review

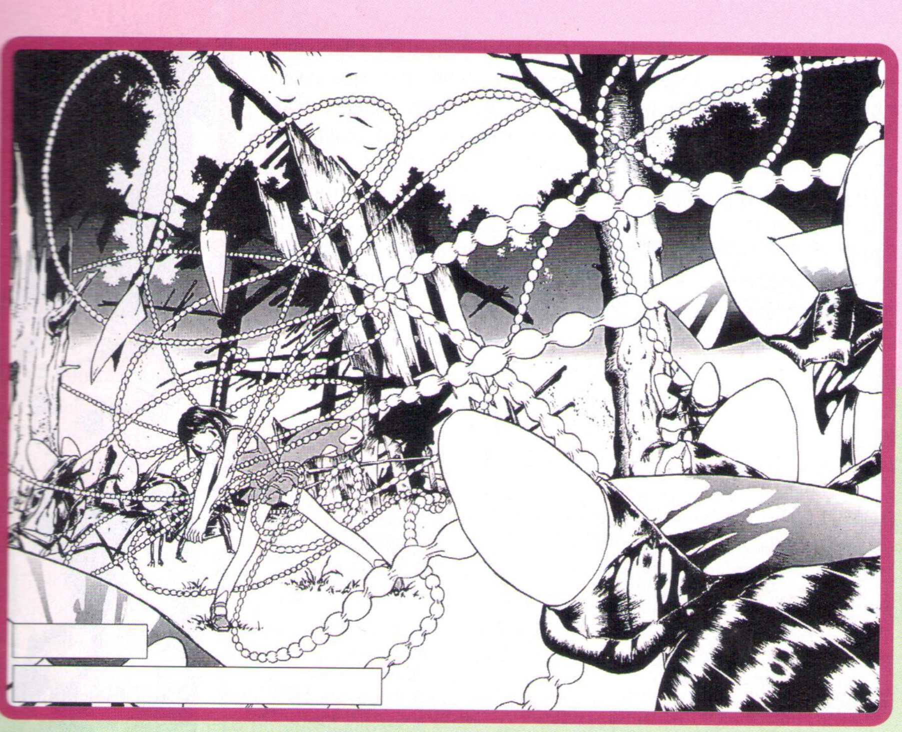
Falem a verdade, com a sinopse aí atrás, vocês pensaram imediatamente em Digimon e similares, não?

A verdade é que não é por aí que a banda toca. Milk Squad foi publicado na revista seinen Afternoon, o mesmo lar de Blade of the Immortal. Não é leitura para crianças, embora se valha da mesma iconografia de várias séries infantis. Não à toa, Hitoshi Tomizawa (autor de Alien 9), é considerado um dos expoentes do cenário Superflat dentro dos quadrinhos e páginas de seu Milk Closet estiveram presentes na exposição de vários artistas relativos a esse movimento no Museu de Arte Contemporânea da Califórnia, exibida de 14 de janeiro a 27 de maio de 2001. O que define o Superflat em si é a canibalização da cultura de massa dos animês e mangás em nome de uma visão autocrítica dos clichês de sua estética — muitas





> O primeiro capítulo em especial chega a ser brilhante, usando a narrativa com maestria para imergir o leitor no mesmo senso de estranheza, desorientação e tristeza da protagonista



vezes levando essa iconografia para o terreno do grotesco de forma a melhor deformar o objeto de sátira (porque toda sátira se vale de algum grau de deformação para melhor exibir o que há de incongruente no satirizado e nem toda sátira é cômica).

Em Milk Closet, Tomizawa não faz por menos e desconstrói o conceito de crianças-aventureiras-bonitinhas-com-acessórios-fofinhos-e-bichinhos-ao-lado (as caudas vivas, que lembram golfinhos e baleias), submetendo-as a experiências traumáticas — o que traz à mente a abordagem realista de um Alan Moore para com o gênero dos super-heróis em Watchmen. E através disso, fala sobre alienação, isolamento, e de outros tópicos nada confortáveis, em meio a uma história que aumenta de complexidade (e grandiosidade de eventos) em níveis tão exponenciais que vão deixar tonto o leitor desatento.

As próprias crianças que saltam para universos paralelos não têm muitos motivos para ficarem felizes — e definitivamente para elas essa viagem não é uma aventura onde todos encontrarão novos amiguinhos. Em mundos tão alienígenas que poderiam enlouquecer a maior parte dos seres humanos, e tão seguros quanto o passeio de um cupim em um formigueiro, essas crianças estão sujeitas à morte nas mais horríveis formas nas mãos de aliens grotescos cujo modus operandi lembra tudo o que você não gostaria de ver em um documentário sobre a vida dos invertebrados, caso esteja na hora do almoço. Com certeza, é material para crianças que não querem dormir de noite — por dias.

A Matéria-prima dos Pesadelos

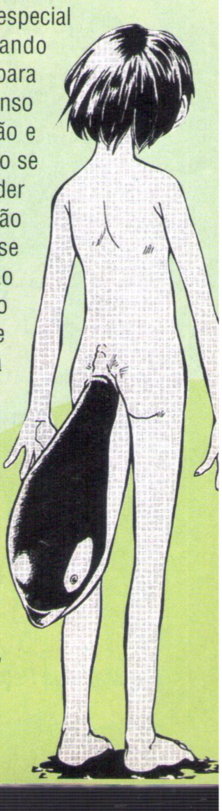
O foco inicial da história é a menina Hana, que sempre se teleporta para lugares insanos e grotescos – e está enlouquecendo com isso. Quando uma menina misteriosa surge e lhe oferece um par de laços de fita, sugere que ao usá-los ela não irá para lugares tão assustadores. Ao invés disso, nossa protagonista cai em um mundo onde ela quase morre ao ser escolhida como almoço por um dos muitos aliens bizarros que povoam o multiverso. Resgatada pelo menino Tarou, que também quase morre e só pode sobreviver com a adição da cauda simbionte, ela passa pelo mesmo processo como única solução – podemos dizer que a criatura engole o hospedeiro para reconstruí-lo, e aquele se torna sua cauda. O que essas crianças vão descobrir é que o processo de desenvolvimento desse bicho no corpo de um ser humano o torna menos um simbionte do que um parasita, e o preço a ser pago será assustadoramente alto...

De volta ao nosso mundo, a menina que deu a fita à Hana reúne um esquadrão de cinco crianças (na verdade, quatro crianças e um adulto modificado). E a rotina de salvar outras crianças (e andar com um misto de animal e rabo que assusta a muitas pessoas) começa a minar a própria vida escolar, social e familiar de Hana — além de se revelar uma experiência dura demais para uma menina de 8 anos. Matar aliens ferozes, homicidas e por que não dizer, asquerosos, para possivelmente encontrar os cadáveres dos que não puderam ser salvos a tempo, não é exatamente uma experiência que tornará alguém mais feliz na vida.

Só que em meio a isso tudo, essas crianças trombam com o verdadeiro inimigo: uma praga conhecida como "as formigas", que invadem dimensão atrás de dimensão para destruir a todos em uma escala genocida e, ao final do processo, destruir a própria realidade. O número de universos se torna menor — e quando o universo de nossos protagonistas é localizado... bem, melhor verem por si mesmos. Basta dizer que a partir daí, a história ganha conotações trágicas e ainda mais perturbadoras (e, paradoxalmente, o nível de ação aumenta junto). E que as baixas no elenco se multiplicarão.

Tomizawa não tem um desenho de personagens particularmente bom — eles chegam a ser um pouco mal acabados. O seu mérito são cenários e mesmo a sua capacidade em desenhar seres grotescos absolutamente convincentes (e repelentes). Mas sua narrativa é incrível e, aliada à sua capacidade de criar cenários realmente alienígenas, consegue resultados impressionantes em certos momentos. O primeiro capítulo em especial chega a ser brilhante, usando a narrativa com maestria para imergir o leitor no mesmo senso de estranheza, desorientação e tristeza da protagonista (não se preocupe se você não entender de início, a protagonista não entende também) — que se dá conta dolorosamente ao longo do episódio de que não há mais senso de realidade ou certezas em que ela possa se ancorar. E talvez nunca mais haja.

Não é para todos os gostos, mas merece uma olhada — e se o leitor tiver o pulso firme, vale a pena acompanhar a trajetória de Hana, Tarou e companhia, onde nenhum digi-escolhido jamais esteve, e nem gostaria de estar.



NAR

Um ninja d

Todo ninja deve passar por provações a fim de confirmar sua real força. E no mundo de Naruto isso não é diferente. Os "experientes" genins (ninjas de baixo nível) são chamados para participar do Exame Chuunin. Aqueles que se saírem bem se tornarão (obviamente) chuunins, ou seja, ninjas de nível médio. Mas isso não será nada fácil...

Por Matheus Peçanha e Junior Fonseca

Realizado duas vezes ao ano, o exame tem como objetivo testar todo o aprendizado e as doutrinas ninjas adquiridas pelos participantes e dar aos mais fortes o título merecido.

Para poder participar, a equipe deve ter completado no mínimo oito missões e deve ser indicada pelo seu instrutor. Porém, todos os três membros da equipe devem participar. Caso algum dos membros desista, os outros são desclassificados juntamente. O Exame Chuunin envolve ninjas de todas as vilas ocultas e seus respectivos países, desde que os participantes estejam aptos para isto. Outro fato importante é o de ele acontecer cada vez em uma vila diferente, o que faz com que a vila onde aconteça tenha convenientemente um número maior de participantes.

Na etapa final são convidadas pessoas importantes de todo o mundo para que assistam às lutas entre os finalistas. Desse modo, podem-se perceber quais ninjas e quais vilas estão se destacando, e caso no futuro precisem de guerreiros aptos a completar determinada missão, saberão aonde procurar. O exame mostrado no animê e no qual a equipe sete (Naruto, Sasuke e Sakura) participa acontece na Vila Oculta da Folha. Mas muito além de um simples exame, o evento acaba se tornando o pivô para o início de um plano conspiratório de outras vilas...

Acontecimentos Anteriores ao Exame

Já entediados de resolverem pequenas missões que consideravam simples demais para a suas capacidades, os membros da equipe sete são surpreendidos quando Kakashi-sensei lhes informa sobre o Exame. Mesmo muito novos, Naruto, Sakura e Sasuke foram indicados por seu capitão para participarem, a fim de se tornarem ninjas de nível médio.

Além da equipe sete, outros novatos também foram indicados por seus professores. São eles Hinata, Kiba e Shino da equipe oito, indicados por Kurenai, e os membros da equipe dez Choji, Ino e Shikamaru, indicados por Asuma. Os nove ninjas formam assim o grupo de novatos da Vila da Folha que participarão do exame, muito embora tenham se tornado genins há relativamente pouco tempo. Outra equipe da Vila da Folha participa pela primeira vez, o Time Guy, muito embora os integrantes desta equipe tenham se tornado genins há mais tempo. Segundo seu sensei Might Guy, seu time não participou imediatamente, mesmo após as exigências completas para que os mesmos adquirissem mais experiência antes de enfrentar um exame tão difícil como o Chuunin.

Antes do começo do exame, a equipe de Naruto conhece algumas figuras suspeitas. Após o encontro com Gaara do Deserto — um estranho e frio ninja que faz parte da equipe da Vila Oculta da Areia —, a equipe toma conhecimento do exame e decide participar.

Teste 01 – O Exame Escrito

O primeiro teste ninja do Exame Chuunin é uma prova escrita constituída de dez questões. Cada participante começa com 10 pontos, e a cada questão respondida errada o participante perde outros 10 pontos! Caso algum ninja faça 0 pontos, ele e o resto de sua equipe são desclassificadas instantaneamente. Durante todo o exame, outros ninjas estariam observando os participantes, e caso alguém fosse pego trocando informações, não só ele, mas toda a sua equipe seria desclassificada.

Mas a prova é muito mais difícil do que se pode imaginar, o que levou alguns ninjas a concluirem que a troca de informações seria necessária. Ao passe que alguns são desclassificados por serem pegos colando, outros conseguem fazer uso de suas habilidades para adquirir informações que preencheriam as questões.

A última questão, porém não havia sido divulgada: a mesma só seria feita quinze minutos antes do final do exame, o que se conclui que um pequeno número de participantes a iriam resolver. Enfim, ela é revelada: caso você fique no teste e a responda corretamente, você passa de fase; caso fique e erre, perderá para sempre a chance de se graduar; e para aqueles que ainda não se acham bons o suficiente para respondê-la, desistam e tentem o próximo exame. E ainda — caso um membro desista, toda sua equipe será desclassificada.

Mesmo que Naruto hesite, o jovem acredita que aquela última pergunta seria sua única chance de se tornar um ninja mais poderoso. Sob esse abalo emocional (desistir ou continuar?!), muitos ninjas decidem tentar na próxima vez a correr o risco de perder para sempre a chance de se tornarem chuunins. Para a surpresa de muitos, a última questão na verdade era o verdadeiro teste. O objetivo da primeira fase era promover uma perfeita troca de informações sem que outras pessoas percebessem, levando ao máximo a capacidade ninja dos participantes. Aqueles que haviam conseguido realizar este feito, passariam por uma provação maior ainda: a escolha que poderia mudar para sempre suas vidas. Um ninja deve sempre acreditar no seu potencial, por isso, todos aqueles que não desistiram e acreditaram ser capazes de solucionar a décima questão passariam diretamente para a segunda fase, mesmo que não tivessem conseguido resolver as outras questões do teste escrito (como foi o caso de Naruto).

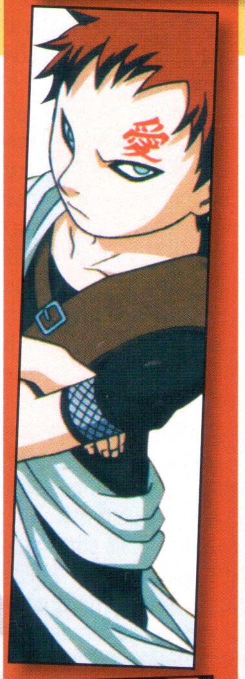
O objetivo da primeira fase era promover uma perfeita troca de informações.

Teste 02 – A Floresta da Morte

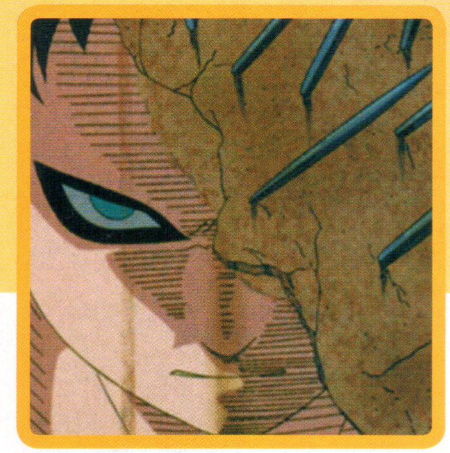
Com um número relativamente menor de participantes, o exame agora passará para a segunda fase. Dentre os ninjas da Folha, todos os quatro grupos de novatos incrivelmente haviam conseguido passar da primeira fase. Porém, segundo a instrutora Anko Mitarashi poucos seriam os ninjas que completariam o segundo teste...

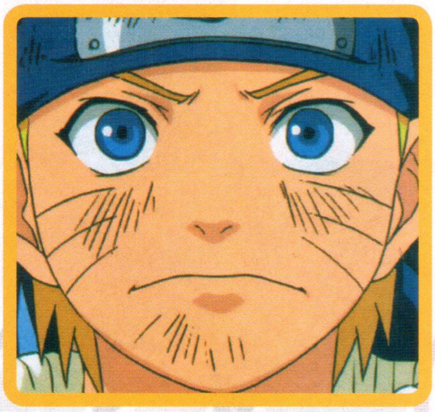
UTO
dverdade!

> A jovem (Sakura) em um ato de determinação corta seu próprio cabelo e afirma que é uma ninja de verdade.



Nessa fase, os ninjas são levados até a Floresta da Morte, uma conhecida e perigosa área de treinamento ninja. Lá é dado a cada equipe um pergaminho. Dentre as vinte e seis equipes que tinham passado para essa fase havia dois pergaminhos diferentes, 13 de cada tipo. O objetivo nessa fase do exame é que cada equipe consiga o pergaminho que não possui. Com os dois pergaminhos, a mesma deveria rumar até a Torre Central da área da Floresta da Morte, e assim passariam para a próxima fase. A informação quanto ao tipo de pergaminho que cada equipe possui não poderia ser trocada — assim, as equipes corriam o risco de batalhar pelo pergaminho que já possuíam, aumentando a dificuldade do teste. Como era preciso apresentar dois pergaminhos diferentes para passar no teste, o número de equipes seria reduzido no mínimo pela metade. Mal Naruto e sua equipe entram na floresta já são atacados. Um grande vento acaba separando Naruto de Sasuke e Sakura: enquanto o primeiro é atacado por uma grande cobra, os outros são atacados por um misterioso ninja da Grama. Antes mesmo de começar a luta, Sasuke e Sakura têm visões de sua própria morte apenas olhando nos olhos do inimigo, o que os deixa paralisados de medo. O garoto consegue voltar ao normal e foge com Sakura. Naruto, então, aparece para salva-los após ter derrotado a cobra gigante. Percebendo o infinito nível de superioridade de seu inimigo, Sasuke decide abrir mão do pergaminho da equipe a fim de manter suas vidas a salvo, ação essa impedida por Naruto, dizendo que o Sasuke que ele conhece nunca desistiria tão facilmente.





O jovem ninja parte para o ataque, e o inimigo o reconhece como sendo o portador do espírito do Demônio Raposa. Sasuke, então, rejuvenescido com a determinação de Naruto se recompõe, pronto para lutar contra o ninja da Grama. Este último, se mostrando cada vez mais estranho se revela sendo Orochimaru - um dos três lendários ninjas treinados pelo Terceiro Hokage, e procurado por todo o mundo como um inimigo de alto nível — causando grandes danos aos jovens, além de inferir uma marca em Sasuke, fugindo em seguida.

Sakura, que então cuida de seus amigos, ainda inconscientes da luta contra Orochimaru, é atacada por ninjas da Vila do Som mandados pelo vilão para matar Sasuke Uchiha, por quem o mesmo demonstrou significativo interesse. Mesmo fraca, a garota não hesita, tendo então uma ajuda de Rock Lee, integrante do Time Guy da Vila Oculta da Folha que aparece a fim de salvá-la, uma vez que a mesma se mostra incapacitada.

Mesmo Lee usando toda a sua força, o jovem é derrotado. Sakura, então, mais uma vez se vê à frente da batalha. A jovem ninja mesmo determinada a vencer é ridicularizada pela genin inimiga, que diz que a ninja passa mais tempo cuidando de seu bonito cabelo do que treinando. A jovem, então, em um ato de determinação corta seu próprio cabelo e afirma que é uma ninja de verdade.

A equipe dez, que vinha assistindo a tudo escondida, movida pela determinação de Sakura decide interferir e ajudar a amiga contra os ninjas do Som. Mesmo possuindo técnicas muito poderosas, Ino, Shikamaru e Choji acabam sendo derrotados pelos inimigos. Sasuke que até então estava inconsciente, recompõem-se dominado pelo selo amaldiçoado inferido por Orochimaru. O jovem derrota facilmente um dos ninjas do Som e revela uma maldade nunca vista, mas é parado por Sakura. Os inimigos, espantados com o poder absurdo do garoto, fogem.

Enquanto isso, a equipe oito da Vila da Folha assiste escondida a uma luta onde o misterioso time da Vila Oculta da Areia, comandado por Gaara do Deserto friamente assassina a equipe inimiga, conseguindo seu pergaminho e rumando em direção à torre. Depois de recuperados, os times da Vila Oculta da Folha novamente se separam. A equipe sete encontra Kabuto, o jovem e misterioso amigo que conheceram durante o começo do Exame Chuunin, também representando a Vila da Folha.

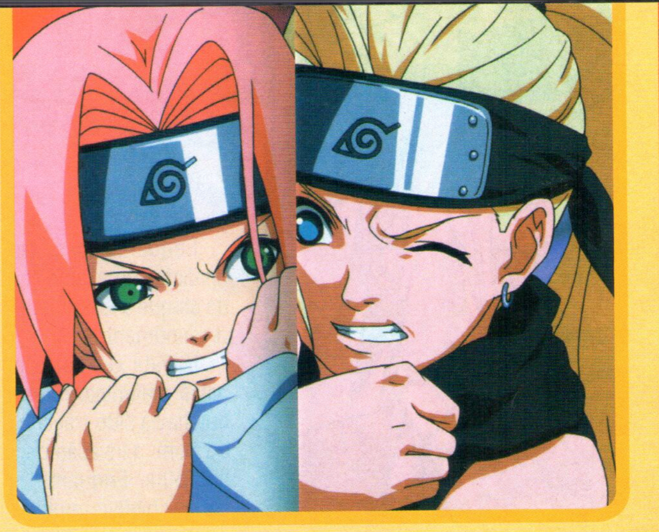
Depois de cair em um ataque ilusório, o time sete finalmente consegue seu pergaminho, e juntos de Kabuto chegam à torre. Lá, o jovem encontra seu time, e sem que os seus novos amigos do time sete percebam, o garoto repassa todas as informações adquiridas a Orochimaru, revelando-se um traidor.

Naruto e sua equipe finalmente passaram o tão sofrido teste dois, mas antes que possam começar o teste número três (o último de todos) os finalistas terão de fazer lutas preliminares, uma vez que um grande número de ninjas conseguiu passar por esta fase.

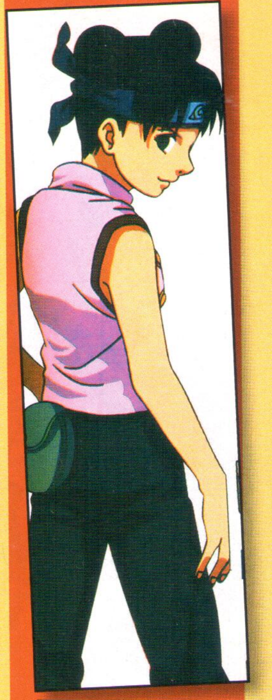
As Preliminares

Hayate Gekko, o instrutor das preliminares, então, dá início às lutas que serão feitas em combates um a um, por meio de sorteio. Os primeiros a se enfrentar são Sasule Uchiha e Yoroi Akado, um ninja da Vila Oculta do Som. Mesmo desabilitado pela falta de chakra (uma vez que seu selo amaldiçoado o fez usar todo o seu poder durante sua última batalha) Sasuke sai vitorioso, e em seguida é levado por Kakashi a uma sala, a fim de que seu selo amaldiçoado seja selado, impedindo seu uso.

Orochimaru, porém, aparece, deixando Kakashi completamente perplexo. Enquanto isso, Shino que lutava contra Zaku o vence, usando sua técnica dos insetos que se alimentam do chakra inimigo.



Começa a terceira batalha das preliminares, entre Kankuro, um dos misteriosos ninjas da Vila Oculta da Areia e Misumi Tsurugi, um dos ninjas da Folha, que junto com Kabuto formam uma equipe traidora a serviço de Orochimaru. Após uma fácil luta, Kankuro sai vencedor, dando assim início a próxima batalha entre as amigas Ino e Sakura.



As duas decidem lutar a sério, deixando de lado toda a relação pessoal e afetiva. Ino, que possui uma técnica capaz de controlar a mente adversária, a usa contra Sakura, que inicialmente é abatida, mas depois, após ouvir palavras encorajadoras de Naruto se coloca novamente contra a amiga, lutando firmemente, tendo um empate como resultado.

Começa, então, a luta entre Temari, ninja da Vila Oculta da Areia, e Tenten, integrante do Time Guy da vila Oculta da Folha. Mesma fazendo uso de suas diversas armas, a ninja da Vila da Folha é derrotada. A próxima batalha é entre Shikamaru Nara e Kin Tsuchi. O esperto ninja usa sua técnica de imitação de sombras, se tornando o vencedor da batalha.

Naruto e Kiba são os próximos participantes a se enfrentarem. Uma vez que conta com a ajuda de seu cão, Kiba se vê em vantagem; porém, com seu cada vez mais desenvolvido Jutsu dos Clones, é Naruto quem sai vitorioso.

A próxima batalha é entre os dois integrantes do Clã Hyuuga: Hinata, a doce e delicada jovem, e Neji, um poderoso genin do Time Guy, ambos da Vila Oculta da Folha, fazendo jus ao clã o qual pertencem. Este clã possui o poderoso Byakugan, um olho especial capaz de assim como o Sharingan característico do clã Uchiha, prever os movimentos e ataques inimigos, além de conseguir enxergar os pontos que emitem o chakra do inimigo. Levando à tona a briga entre as duas facções do clã Hyuuga, Neji se autoproclama superior a Hinata, que ele considera fraca e sem estima. A garota, por sua vez, estimulada pela determinação e amizade de Naruto dá tudo de si, lutando bravamente e ensinando uma dura lição a Neji: a de que as pessoas podem mudar seu futuro. Mesmo saindo perdedora, Hinata resiste até o último instante, e Naruto jura que irá derrotar aquele que a fez sofrer.

Começa, então, a batalha entre Rock Lee do Time Guy e Gaara do Deserto. A elevada agilidade de Lee faz com que o garoto consiga atacar seu inimigo, que possui a Parede de Areia, uma proteção lhe conferida que não permite que nenhum ataque chegue a seu corpo. Mesmo com poderosíssimos ataques, Rock Lee sai perdendo, uma vez que os ataques de areia de Gaara o protegem de toda forma possível. Guy, capitão do time a qual pertence, Rock Lee é obrigado a interferir na luta, já que Gaara se mostrava determinado a matar se inimigo.

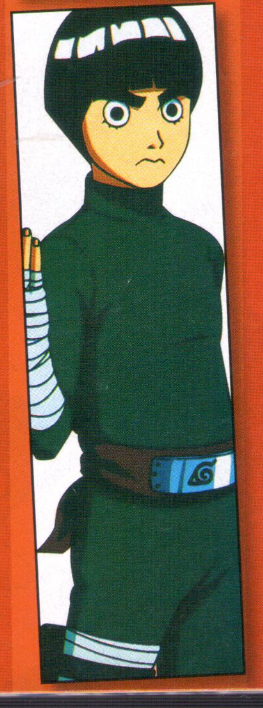
Com a derrota de Lee, dá-se início a última luta entre Dosu e Choji, com este último como perdedor. Os finalistas então são informados de que a última fase do exame ocorrerá em dentro de um mês, e este tempo deveria ser usado para recuperação e treino.

Fase de treinamento...

Sasuke, desabilitado, recebe a visita de Kabuto, que tem como objetivo matá-lo, a mando de Orochimaru. Kakashi descobre o plano e consegue parar o traidor. Assim que recorda sua consciência, Sasuke foge do hospital para treinar com seu professor Kakashi.

Naruto mesmo decepcionado começa a ser treinado por Ebisu, que tenta o ensiná-lo a controlar seu chakra. Porém, um encontro inesperado o põe de frente a Jiraiya, um dos lendários sannins (os três ninjas treinados pelo Terceiro Hokage). Mesmo sem saber de quem se trata aquele estranho homem, Naruto o convence a treiná-lo.

Jiraiya reconhece o garoto como sendo portador do espírito da Raposa de Nove Caudas, e o ensina a controlar seu próprio chakra e o chakra vindo da Raposa-Demônio, infinitamente poderoso. Jiraiya dá a Naruto o direito de Invocação dos Sapos, uma poderosa técnica que invoca uma restrita e nobre raça de sapos. Mesmo não sendo uma tarefa fácil, Naruto, com a ajuda do chakra da raposa, consegue invocar Gamabunta, um imenso e poderoso sapo, que mesmo se mostrando ranzinza, admite o poder do jovem ninja, lembrando que nunca mais havia sido invocado desde quando o Quarto Hokage estava vivo, uma vez que o poder necessário para fazê-lo deve ser muito grande.



Enquanto isso, Dosu Kinuta, um dos finalistas do exame chuunin tenta um plano de ataque a Gaara, que o mata sem nenhum ressentimento.

Hayate Gekko, o chuunin responsável pelas preliminares descobre então o plano que havia sido traçado pelas vilas da Areia e do Som: a invasão de Konoha, a Vila Oculta da Folha. Enquanto a Vila da Areia tinha como objetivo impor sua hegemonia, a Vila do Som, comandada por Orochimaru tinha como objetivo levar Konoha à ruína, matando ainda o Terceiro Hokage.

Teste 03 – Lutas Finais

Nesse clima de conflito, começam as lutas finais do Exame Chuunin: dos nove ninjas, Dosu havia desaparecido e Uchiha Sasuke ainda não havia chegado.

Por trás de tudo, o Kazekage da Vila Oculta da Areia planejava a invasão de Konoha assim que começasse a luta de Gaara: ninjas do Som e da Areia já estavam prontos para pôr o plano em prática.

A primeira luta é entre o Byakugan de Neji contra o Jutsu do Clone das Sombras de Naruto: mesmo o membro do clã Hyuuga sendo considerado o genin mais poderoso da Vila Oculta da Folha, Naruto consegue controlar seu imenso chakra da Raposa de Nove Caudas, revelando a promessa que fez a Hinata e vencendo Neji.

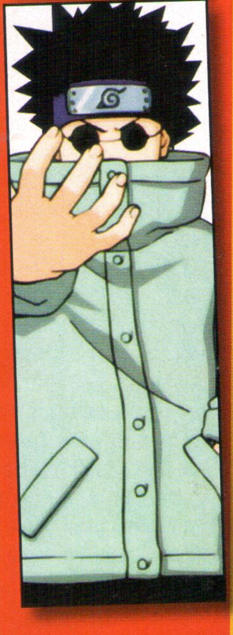
A próxima luta, entre Gaara e Sasuke, não começa, uma vez que o jovem Uchiha ainda não havia chegado. A pedido do Kazekage (que poderia ter seu plano por água abaixo caso o jovem demorasse mais) o tempo limite é estendido, dando a Sasuke mais tempo.

Por este motivo, outras lutas são antecipadas. Após o anúncio da luta entre Kankuro e Shino, o ninja da Areia desiste, uma vez que o mesmo não esperava lutar na final do Exame Chuunin, tendo escondido em sua marionete várias armas especiais, e caso esta luta fosse realizada, poderia impedir com que o plano desse certo.

Temari, no entanto, não se abala, e decide lutar contra seu oponente Shikamaru. Muito embora entendendo o mecanismo de ataque do jovem da Vila da Folha por meio das sombras, a jovem é golpeada. Shikamaru, considerado um gênio na técnica ninja, apresenta em pouquíssimo tempo um extenso plano tático e defensivo, mas acaba por desistir para a surpresa de todos, afirmando que não via motivação para continuar tal luta.

Sasuke enfim chega, no máximo de tempo permitido, para o alívio do Kazekage. A batalha entre Uchiha e Gaara começa, demonstrando por parte do genin da Folha toda a técnica aprendida durante seu treino, baseando seu estilo de luta corporal no estilo de Guy e de Rock Lee, além do poderoso Chidori, ataque característico de Kakashi que se baseia na concentração de chakra na mão, a fim de um poderoso golpe. Mesmo a luta estando equilibrada, e mostrando certa dificuldade por parte de Gaara para vencer seu oponente, a mesma é interferida pelo anúncio de invasão de Konoha.

O Kazekage, então, se revela como sendo Orochimaru, que “prende” o Hokage a fim de matá-lo. O plano de invasão tem início: a luta é parada enquanto um Gaara quase desperto é levado às pressas dali. Kakashi e Guy, mesmo sendo rivais, juntam-se a fim de proteger a vila. Os verdadeiros problemas só estão por vir...

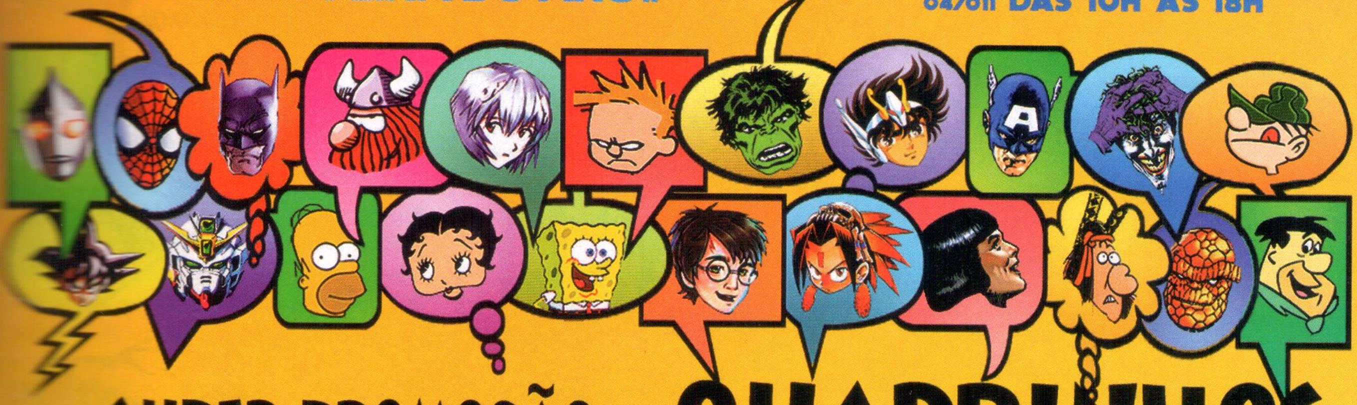


13ª FEST COMIX

2, 3 e 4 de NOVEMBRO

CENTRO DE EVENTOS
SÃO LUIS
AO LADO DA **AV. PAULISTA**
HORÁRIOS: 02 E 03/11 DAS 10H ÀS 20H
04/011 DAS 10H ÀS 18H

APROVEITE! É A ÚLTIMA FEIRA DO ANO!!



SUPER PROMOÇÃO DE QUADRINHOS

+ DE 200.000 REVISTAS EM OFERTA!

MANGÁ • ROCK • DVD • TOYS • GAMES • TATTOO

Descontos de
20% a 60%

Superpromoções
Revistas a partir de **R$ 1,00**

Lançamentos
As mais recentes novidades com preço muito especial!

Só falta você nesta fabulosa festa dos quadrinhos!

NOVO LOCAL

INGRESSO
R$ 5,00
MEIA ENTRADA
INTEIRA: R$10,00

EVENTOS PARALELOS
ATRAÇÕES IMPERDÍVEIS!

REALIZAÇÃO

AGRADECIMENTO ESPECIAL

APOIO

CENTRO DE EVENTOS SÃO LUIS
RUA LUIS COELHO, 323 ■ METRÔ CONSOLAÇÃO
MAIS INFORMAÇÕES: (11) 3951-5029/3951-5037
E-MAIL: COMIX@COMIX.COM.BR SITE: COMIX.COM.BR/FEST

nem tão diferentes assim...

Por Guilherme (Namiki)

Conheça NANA, uma das obras mais famosas de Ai Yazawa

Mangaká: *Ai Yazawa*
Serializado na revista: *Cookie*
Ano: *Início em 2000*
Volumes: *17 (em andamento)*
Editora: *Shueisha*

A HISTÓRIA

Nana Komatsu e Nana Oosaki são garotas de 20 anos de idade que não têm nada em comum uma com a outra, exceto a idade e o nome.

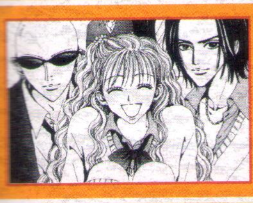
Nana Komatsu é infantil, mimada e volúvel, está o tempo todo se apaixonando e sofrendo pelos seus amores não correspondidos. Ela tem um caso com um homem mais velho e casado, que ao terminar com ela, deixa uma grande ferida em seu coração; como era muito ingênua, não esperava que para ele "aquilo" não passasse de diversão. Nana Komatsu, sempre seguindo a sua melhor amiga e conselheira Junko, vai para um instituto de artes onde conhece Shouji, que ela evita ao máximo se apaixonar, afinal ainda está com o coração partido. Nana finalmente percebe que Shouji é seu parceiro ideal, mas ele, Junko e Kyousuke (namorado de Junko), vão estudar nas faculdades de Tóquio, e Nana Komatsu que não conseguiu ingressar em faculdade nenhuma, fica esperando em sua cidade no interior o momento certo de ir para Tóquio, para reencontrar seu namorado Shouji.

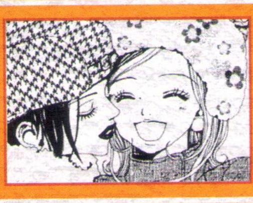
Já Nana Oosaki é cantora de uma banda de punk-rock e namora o guitarrista da banda, Ren. É independente e bem resolvida. Sua vida sempre foi muito dura, pois a mãe era prostituta e a abandonou quando era criança. Ela foi criada pela sua avó que morreu quando Nana Oosaki já estava na transição para a vida adulta. No entanto, Ren recebe a proposta

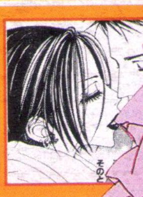
de ir para Tóquio tocar na banda Trapnest, deixando Nana Oosaki num dilema se deveria ou não abrir mão de seu sonho de ser cantora independente ou ir para Tóquio ser a esposa de Ren. Ela termina seu relacionamento com Ren, mas presenteia a si mesma no seu aniversário de 20 anos com uma passagem sem volta para Tóquio, não para ir atrás do seu amado, e sim, tentar realizar o sonho de ser cantora.

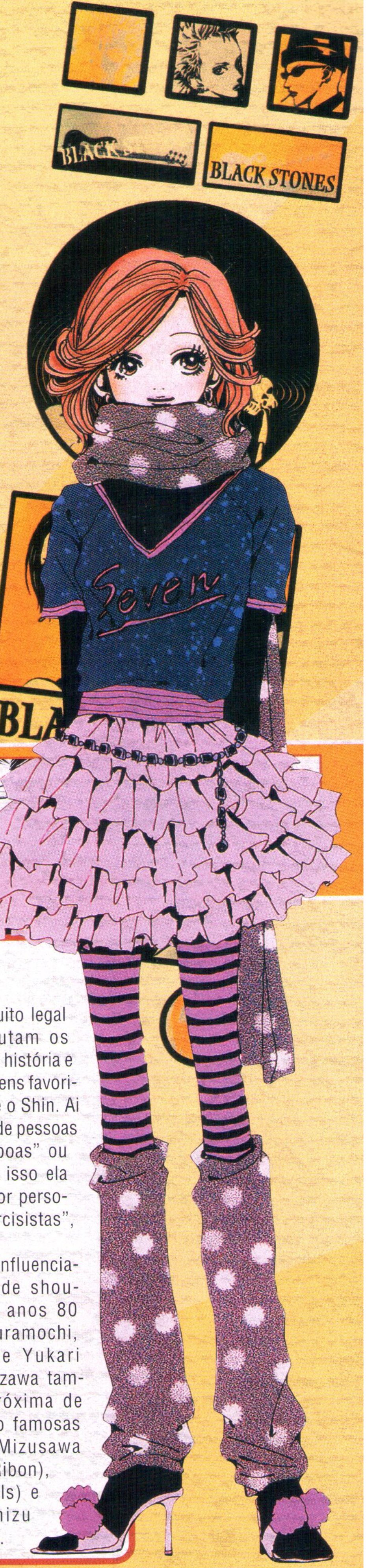
Por coincidência ou, segundo a sonhadora Nana Komatsu, destino, as duas Nanas com personalidades e motivos tão diferentes, se encontram na viagem para Tóquio e começam a dividir o apartamento 707, outra "coincidência" já que em japonês, "nana" significa "sete" e o número em japonês pode ser dito "nana zero nana" ou "nana hyaku nana". Elas nem imaginam o quanto suas vidas vão mudar a partir de então e os fortes laços que irão prendê-las. No decorrer da história, ainda aparecem vários personagens muito importantes para o enredo, como Shin e os membros da banda Trapnest. Eles começam a ter uma participação muito mais marcante a partir da edição oito do mangá.

A princípio Nana parece ser uma série sem nenhum atrativo, a primeira edição do mangá é apenas um prólogo e muitos não gostam do início da série por ser devagar e um pouco maçante, mas aos poucos a série vai se tornando cada vez mais emocionante e Ai Yazawa consegue manter um grande mistério por trás dos personagens, coisa que parece impossível nesse tipo de história, e também mostra o lado negativo da fama com os personagens sendo perseguidos por paparazzi, as fofocas e todas essas coisas que cercam celebridades. Mas o que mais marca Nana são as relações que os personagens estabelecem e que se tornam cada vez mais complexas e profundas, principalmente a grande amizade entre as duas Nanas. Algumas pessoas dizem que é um mangá Yuri (mais informações na edição número 14 da Neo Tokyo), no entanto, não acontece nada demais na complexa amizade delas, mas sem dúvida, Nana Oosaki será uma eterna "heroína" na vida de Nana Komatsu.









A AUTORA

O nome "Ai Yazawa" está cada vez sendo mais ouvido por aí. Após o grande sucesso de Nana, é difícil sua fama ficar apenas centrada no Japão. Apesar de Nana ser seu grande hit atual, Ai Yazawa já havia escrito outras histórias de grande sucesso, como Gokinjo Monogatari e Tenshi Nanka Janai. Tennai, como é chamado pelos fãs, é considerado um dos mangás clássicos da revista Ribon junto com Full Moon wo Sagashite e Chibi Maruko-chan.

Ai Yazawa já publicou 10 séries na revista Ribon durante 15 anos. Suas obras atuais mais famosas, Nana e Paradise Kiss, foram publicadas em outras revistas. Paradise Kiss foi publicado na revista de moda Zipper e Nana é publicado na revista Cookie que abriga a maioria das autoras que desenhavam na revista Ribon, mas procuram escrever histórias mais sérias. Foram lançadas também três histórias especiais (e é bem provável que mais especiais sejam publicados) centradas em outros personagens da série (os até então publicados são centrados apenas em Naoki, Nobu e Takumi) que têm muita importância para a compreensão do andamento geral da trama.

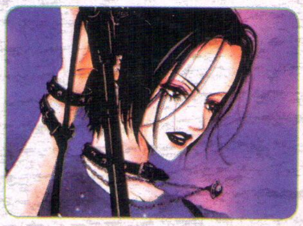
A marca registrada na maioria de suas obras é a moda. Tanto que ela escreveu duas séries centradas no mundo fashion: Gokinjo Monogatari e Paradise Kiss. Ai Yazawa fez um curso de moda, mas interrompeu para seguir a carreira de mangaká e seu talento e bom gosto são notáveis no figurino dos personagens.

Ai Yazawa já disse em uma entrevista que criou as duas Nanas pensando que Nana Komatsu seria uma personagem com quem as pessoas se identificariam, e Nana Oosaki seria uma personagem de quem as pessoas iriam gostar. Ela também disse que acha muito legal que os fãs discutam os acontecimentos da história e que seus personagens favoritos são o Takumi e o Shin. Ai Yazawa não gosta de pessoas tachadas como "boas" ou "eloqüentes", por isso ela se sente atraída por personagens mais "narcisistas", como Takumi.

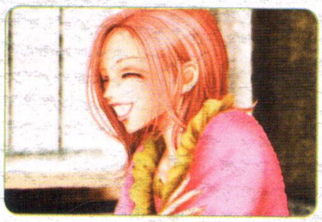
Ela foi muito influenciada por autoras de shoujo famosas dos anos 80 como Fusako Kuramochi, Ogura Fuyumi e Yukari Takahashi. Ai Yazawa também é amiga próxima de mangakás shoujo famosas como Megumi Mizusawa (Hime-chan no Ribon), Miho Obana (Gals) e Wataru Yoshimizu (Marmalade Boy).

OS PERSONAGENS

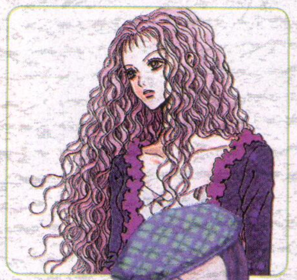
Nana Oosaki: Protagonista da história. Foi para Tóquio para realizar seu sonho de ser cantora e lá formou a banda Black Stones. Tem como "banda rival" a Trapnest.

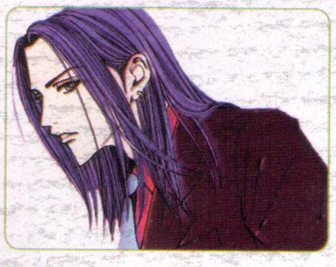


Nana Komatsu: Segunda protagonista da história. Foi para Tóquio atrás de seu namorado, Shouji. É sonhadora e inocente e vive tendo problemas amorosos. Tem o apelido de "Hachi" (que pode significar 8, ou abelha) e "Hachikou".



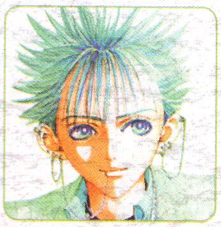
Reira Serizawa: É a vocalista do Trapnest. Nasceu em Nova York e está no mundo da música desde o colegial, quando conheceu Takumi.

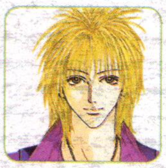




Takumi Ichinose: Baixista e líder do Trapnest, além de ser o produtor dos CDs da banda. Diga-se de passagem, é um dos personagens mais odiados da série por causa de seu caráter duvidoso.

Shin'ichi Okazaki: Baixista do Blast. É desprezado pela família. Tem apenas 15 anos. É garoto de programa e vive em casas de mulheres diferentes. Todos o chamam apenas de Shin.



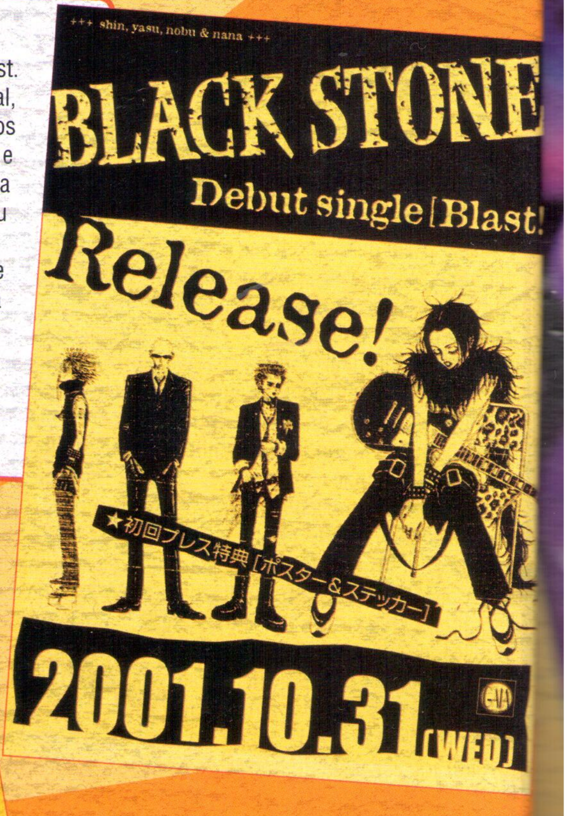


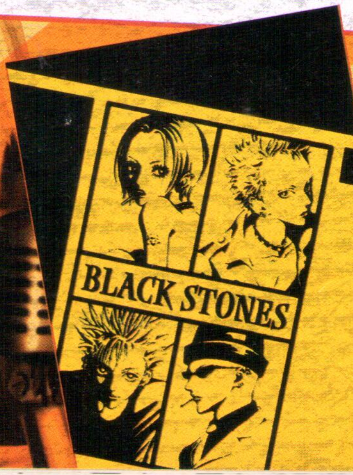
Naoki Fujieda: Baterista do Trapnest, está no mundo da música junto com Takumi, desde o colegial.

AS BANDAS

Em Nana, há duas bandas rivais, Black Stones e Trapnest. Black Stones, ou Blast, é a banda da personagem principal, Nana Oosaki. Era uma banda independente e seus membros atuais são: Yasu (bateria), Nobu (guitarra), Shin (baixo) e Nana (vocal). Ren tocava baixo no Blast, mas saiu da banda para tocar guitarra no Trapnest, e em Tóquio Shin entrou no lugar de Ren.

O Trapnest é uma banda idealizada por Takumi, que existia desde que ele era estudante. Ele montou a banda pensando em Reira porque queria compor as músicas para ela cantar e não aceita que outra pessoa o faça. Seus membros são: Takumi (baixo), Naoki (bateria), Ren (guitarra) e Reira (vocal).

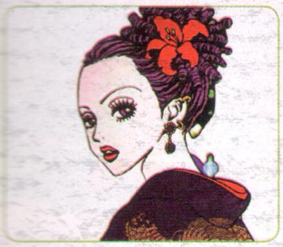

+++ shin, yasu, nobu & nana +++
BLACK STONE
Debut single [Blast!
Release!
★初回プレス特典「ポスター&ステッカー」
2001.10.31 [WED]



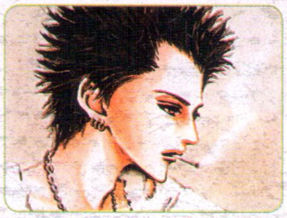
rista do
música
egial.

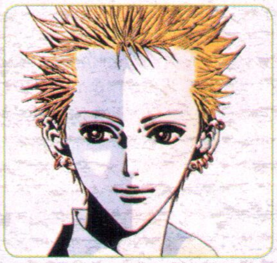
ONE
[Blast!
[WED]

Junko Saotome: Amiga de Nana Komatsu desde a adolescência. É muito severa com Nana e está sempre lhe dando conselhos sobre amor e trabalho.



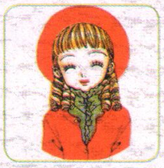
Ren Honjou: Era namorado de Nana Oosaki na sua cidade natal e é guitarrista do Trapnest. Ren foi para Tóquio para ser guitarrista; abandonou a banda da qual fazia parte junto com Nana.

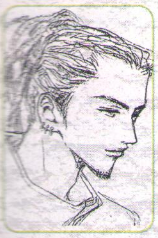




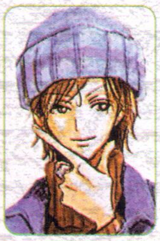
Nobuo Terashima: Guitarrista do Blast, veio de uma família rica e é herdeiro de um hotel, mas seu amor pela música o levou a Tóquio.

Misato Uehara: Ninguém sabe seu verdadeiro nome. É fanática pelo Black Stones desde a época em que era apenas uma banda amadora na cidade natal de Nana Oosaki.



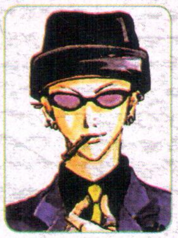


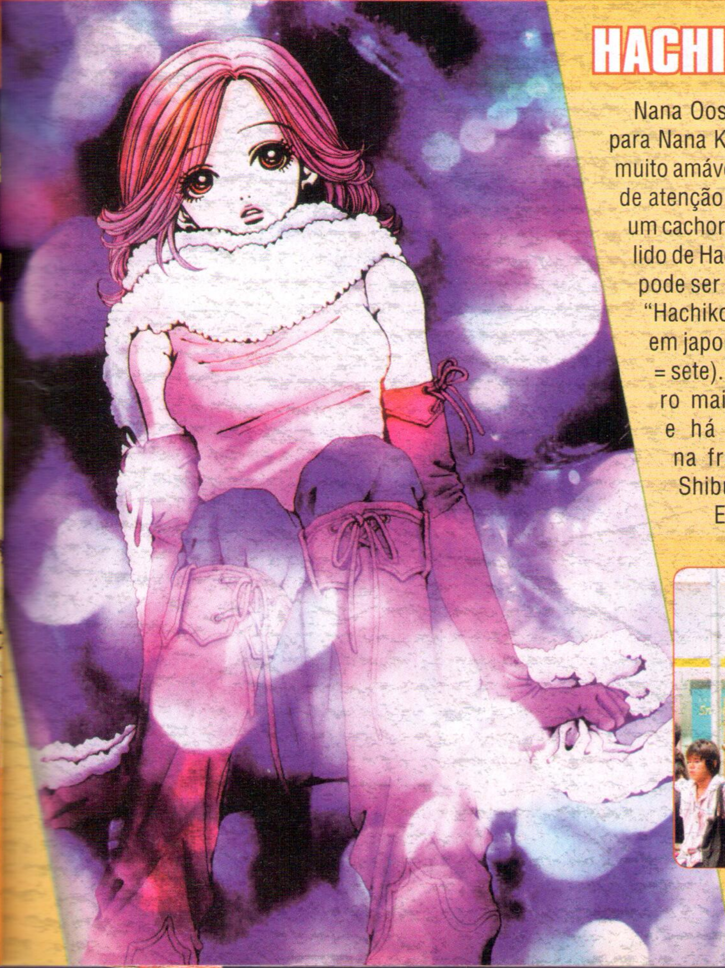
Kyousuke Takakura: Namorado de Junko, estuda na mesma universidade que ela.



Shouji Endou: A princípio, namorado de Nana Komatsu. Estuda na mesma faculdade de Junko e Kyousuke.

Yasushi Takagi: Baterista da banda de Nana Oosaki, Black Stones (ou apenas "Blast"), mais conhecido como Yasu. Apesar de aparência, ele é um advogado responsável e líder da banda.

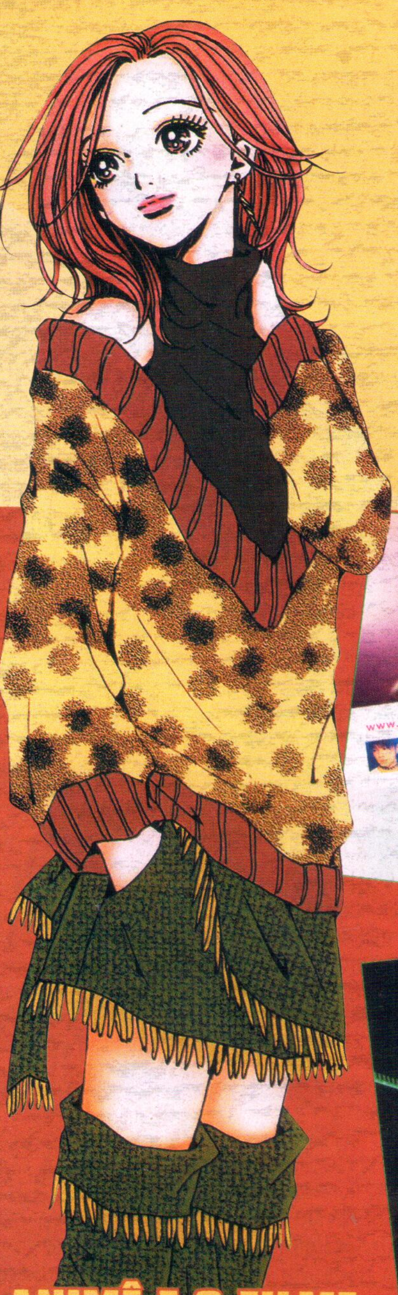




HACHIKOU

Nana Oosaki deu esse apelido para Nana Komatsu porque ela é muito amável e dócil, mas precisa de atenção o tempo todo, como um cachorrinho. Por isso, o apelido de Hachikou, ou Hachi. Que pode ser tanto a abreviação de "Hachikou" ou significar oito, em japonês. (Lembrete: Nana = sete). Hachikou é o cachorro mais famoso no Japão e há uma estátua sua na frente da estação de Shibuya, em Tóquio.

Em 1923, um professor da Universidade de Tóquio chamado Ueno comprou um cachorro e deu a ele o nome de Hachikou. Ueno tratava seu cachorro muito bem, e em resposta, o cachorro sempre o seguia. Enquanto o professor Ueno dava suas aulas, Hachikou ficava esperando o dono voltar na frente da estação de Shibuya. Um dia, o professor Ueno morreu lecionando e Hachikou ficou o dia inteiro esperando seu dono voltar. O cachorro se tornou muito querido entre os moradores da região pela lealdade ao seu dono. Após 11 anos de espera, ele morreu, e construíram uma estátua para representar sua lealdade e agradecimento.



DAIMAOU

Nana Komatsu acredita que todo seu "azar" se deve totalmente ao demônio rei (daimaou) e diz que seu nome é carregado de azar por causa da profecia de Nostradamus. O "demônio rei" também provém de uma dessas previsões. A profecia dizia que no sétimo mês de 1999 o "rei do terror" viria do céu em um eclipse lunar (esse eclipse lunar aconteceu em agosto) e ressuscitaria o grande rei D'ANGOLMOIS antes que Marte reinasse pela felicidade. Esse "rei do terror" seria o "daimaou" das crenças de Hachi. No dia do eclipse lunar, aparentemente não aconteceu nada, mas há pessoas que realmente acreditam nas profecias de Nostradamus.

www.nana-movie.com
NANA
ナナ
9.3 Sat. Roadshow

NANA2
www.nana2-movie.com

O ANIMÊ E O FILME

O mangá Nana é publicado desde 2000 na revista Cookie e está ainda em publicação, contando com 17 volumes até o momento. A série é um grande sucesso de vendas no Japão e rendeu duas adaptações em filme e uma série de animê em 47 episódios.

Os filmes foram um sucesso de bilheteria, além de terem contado com um grande elenco. O primeiro, lançado em setembro de 2005, dirigido por Keitarou Ootani, teve a famosa cantora Mika Nakashima com o papel de Nana Oosaki, e a atriz Aoi Miyazaki se tornou muito popular depois de ter feito o papel da sonhadora e inocente Nana Komatsu.

Já no segundo filme, lançado em dezembro 2006, houve algumas mudanças no elenco devido a problemas com os atores: Aoi Miyazaki no papel de Nana Komatsu foi substituída por Yui Ichikawa, Ken'ichi Matsuyama no papel de Shin foi substituído por Kanata Hongou, e Ryuhei Matsuda foi substituído por Nobuo Kyou no papel de Ren. A mudança de maior impacto foi a de Aoi Miyazaki por Yui Ichikawa. Boatos dizem que Aoi Miyazaki não quis fazer o papel de Nana Komatsu devido às cenas de sexo contidas no mangá e isso mancharia sua imagem de moça virginal. Outros dizem que ela estava com sua agenda lotada e não poderia fazer o filme ou que houve discordância entre os produtores do filme e seu empresário.

A cantora Yuna Ito, que interpretou Reira do Trapnest nos dois filmes, teve sua estréia como cantora com a música "Endless Story" no primeiro filme de Nana. A música foi um total sucesso e ela ganhou o prêmio de cantora revelação do ano.

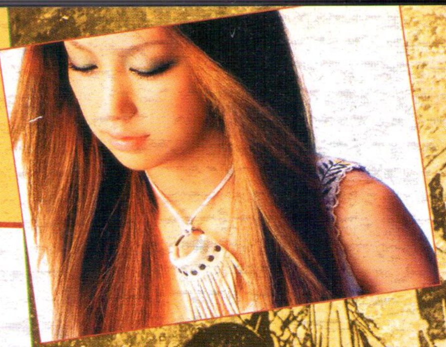
Já o animê impressiona por sua trilha sonora. A própria autora, Ai Yazawa, diz ter ficado muito feliz com a escolha de cantoras para as personagens no animê e que era exatamente como ela imaginava. Anna Tsuchiya cantou as músicas de Nana Oosaki da banda Blast, enquanto Olivia Lufkin cantou as músicas de Reira, da banda Trapnest. O animê foi produzido pelo estúdio Mad House, e cobriu o mesmo enredo do mangá até mais ou menos a edição 12. Foi exibido de abril de 2006 a março de 2007, à noite, na emissora Nihon TV.

Como a primeira edição de Nana é apenas um prólogo, o primeiro episódio do animê começava a partir do volume dois do mangá, mas no episódio dois, a série voltava ao enredo do volume um. Segundo boatos, a série ia seguir normalmente e o volume um do mangá seria inserido aos poucos ou sequer seria inserido, mas Ai Yazawa não gostou da mudança e fez com que os produtores seguissem fielmente o enredo original de sua obra. É por isso que no episódio dois o animê começa a contar a história desde o início e a partir daí, o animê segue fielmente o enredo do mangá.

agosto) e
MOIS antes
sse "rei do
s de Hachi.
nente não
realmente
amus.

xatamente
iya cantou
nda Blast,
s músicas
animê foi
e, e cobriu
é mais ou
de abril de
a emissora

a é apenas
do animê
do mangá,
va ao enre-
os, a série
me um do
ou sequer
ão gostou
produtores
original de
sódio dois
ria desde o
e fielmente



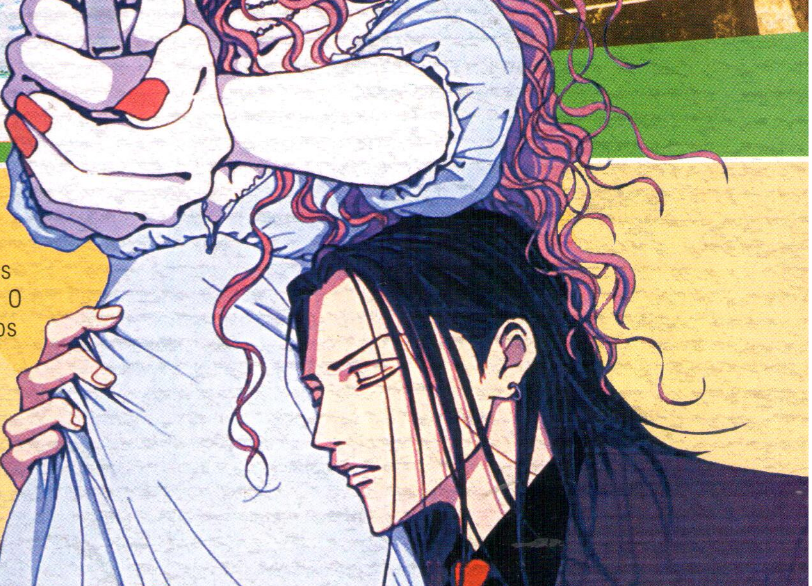
TRILHA SONORA

Tanto no animê quanto no filme, é claro que uma boa trilha sonora é fundamental.

No primeiro filme, as músicas-tema foram "Glamorous Sky", cantada por Mika Nakashima, e "Endless Story" cantada pela estreante Yuna Ito. "Glamorous Sky", além de ter sido escrita pela própria autora da história, Ai Yazawa, foi feita em parceria com o famoso vocalista da banda L'arc~en~ciel, Hyde. Mas o destaque foi para "Endless Story" da cantora metade japonesa e metade americana Yuna Ito. A canção foi um sucesso imediato e Yuna Ito ganhou o prêmio de cantora revelação. "Endless Story" é uma versão cover de "If I'm Not In Love With You" de Dawn Thomas.

Já no segundo filme, as músicas-temas foram "Hitoiro" e "Truth". Não tiveram o mesmo impacto que as do primeiro filme, mas Mika Nakashima lançou um CD apenas com músicas em um estilo meio punk, intitulado de The End, para marcar o fim de sua atuação como Nana.

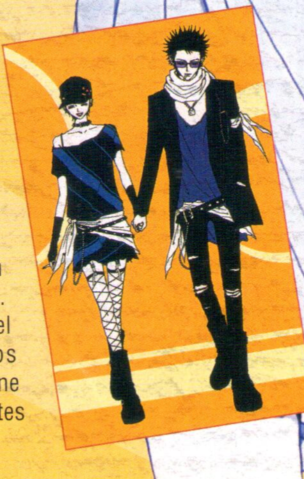
Também existem dois álbuns que foram lançados antes mesmo de Nana ter animê ou filme, Nana's Song Is My Song e Punk Night With Nana. Nana também teve um CD tributo intitulado LOVE for NANA ~Only 1 Tribute~, que contou com a participação de artistas muito famosos como Tetsu69, Do As Infinity, Tommy Heavenly6, Ai Otsuka, entre outros. Além da participação de um dos membros da banda Sex Pistols em uma das canções. Pra fazer parte do elenco desse CD, havia a exigência que era ter lido Nana e ser fã da série.



VIVIENNE WESTWOOD

Ai Yazawa é conhecida por criar figurinos originais para seus personagens, mas em Nana, ela optou por vestir a protagonista com roupas da estilista inglesa Vivienne Westwood. Não só a protagonista como maior parte dos personagens, como Misato usando seus Rockinghorse Ballerina (um sapato com o formato de sapatos de bailarina, no entanto com uma plataforma de aproximadamente 10 cm) ou um isqueiro em formato de globo do Shin. A cantora Mika Nakashima, que interpretou Nana Oosaki no filme, também é fã de Vivienne Westwood. Em seu terceiro álbum há uma música chamada "Rockinghorse", inspirada na grife da estilista.

Vivienne Westwood tem a fama de "estilista dos punks" e sempre foi muito irreverente com sua moda, usando-a como meio para exprimir suas idéias e críticas. Suas roupas são ligadas à história, sempre com cores gritantes e muito exagero. O exagero pode ser notado nos sapatos tipo plataforma da estilista, como um de 30 cm que ficou marcado como "o sapato que derrubou Naomi Campbell em 1993". Em Nana, Nana Oosaki aparece usando esse sapato e andando normalmente, um feito impossível para pessoas normais.



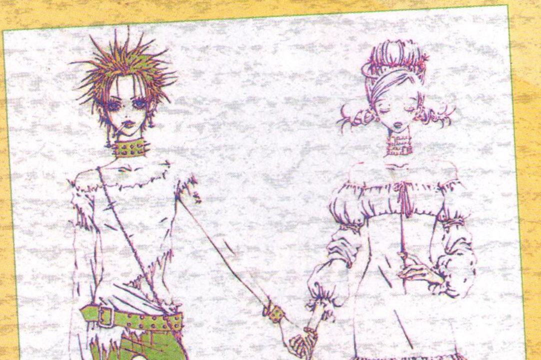
Os acessórios de Nana podem ser facilmente encontrados para comprar na Internet, em sites como o eBay. Também é possível comprar produtos originais de Vivienne Westwood, mas estes são caríssimos.

SID VICIOUS E SEX PISTOLS

Sid Vicious era baixista da banda inglesa Sex Pistols, uma das primeiras bandas punk. O responsável pelo nascimento da banda era Malcom McLaren, que junto com Vivienne Westwood tinha uma loja chamada SEX. A banda foi formada dentro da própria SEX por Steve Jones (guitarrista), Paul Cook (baterista), Glen Matlock (baixista, foi ele quem participou do CD Love for Nana ~Only 1 Tribute~" e Johnny Rotten (vocal). Glen Matlock não se dava bem com o vocalista Johnny Rotten, então saiu da banda dando lugar a uma das figuras punks mais famosas: Sid Vicious.

A namorada de Vicious, Nancy, foi encontrada morta, esfaqueada, e Sid Vicious foi indiciado pelo crime. No início do processo, ele morreu de overdose; tinha apenas 22 anos. Há muitas especulações sobre o casal, até mesmo que eles tinham um pacto de suicídio.

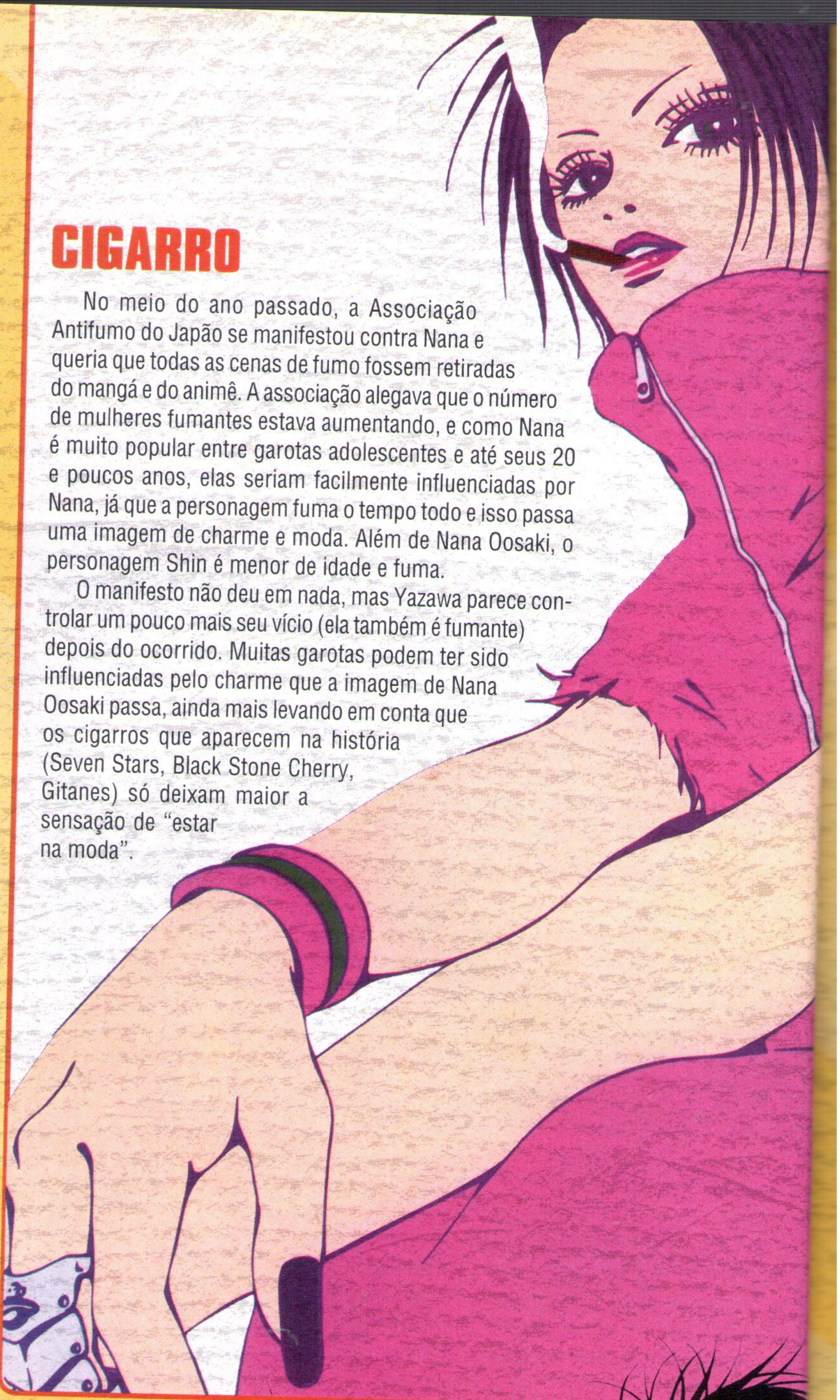
Nana Oosaki é uma grande fã de Sex Pistols e Sid. Ren se parece muito com Sid Vicious, mas segundo a autora em uma entrevista, não era sua intenção deixá-lo parecido com ele. Nana Komatsu, que não entende nada sobre rock e punk, conhece Sid Vicious pelo filme 'Sid & Nancy – Love Kill' (O Amor Mata) e é um bom meio para conhecer Sid Vicious um pouco melhor.



JOGOS

Nana é uma grande franquia e já teve 3 jogos lançados. O primeiro saiu em 17 de março de 2005 para PlayStation 2, produzido pela Konami. O segundo jogo foi para PSP, lançado 6 de julho de 2006, intitulado de "NANA: Subete wa Daimaou no Omichibiki!?" (NANA: Tudo é encaminhado pelo demônio rei!?). E dia 27 de junho de 2007 foi lançado um jogo para Nintendo DS "NANA: Live Staff Daiboshuu! Shoshinsha Kangei" (NANA: Grande recrutamento Live Staff ~Boas-vindas aos Iniciantes~).

Todos são jogos de simulação, onde você interage com os personagens, tem encontros e tem de trabalhar para sobreviver em Tóquio. Nenhum dos jogos foi lançado no Ocidente, ainda.



CIGARRO

No meio do ano passado, a Associação Antifumo do Japão se manifestou contra Nana e queria que todas as cenas de fumo fossem retiradas do mangá e do animê. A associação alegava que o número de mulheres fumantes estava aumentando, e como Nana é muito popular entre garotas adolescentes e até seus 20 e poucos anos, elas seriam facilmente influenciadas por Nana, já que a personagem fuma o tempo todo e isso passa uma imagem de charme e moda. Além de Nana Oosaki, o personagem Shin é menor de idade e fuma.

O manifesto não deu em nada, mas Yazawa parece controlar um pouco mais seu vício (ela também é fumante) depois do ocorrido. Muitas garotas podem ter sido influenciadas pelo charme que a imagem de Nana Oosaki passa, ainda mais levando em conta que os cigarros que aparecem na história (Seven Stars, Black Stone Cherry, Gitanes) só deixam maior a sensação de "estar na moda".

JACKSON HOLE

Em Nana há um ponto de encontro muito marcante dos personagens que é o bar Jackson Hole. Esse bar em estilo ocidental realmente existe e se encontra na cidade de Choufu, em Tóquio. O garçom Kouichi Satou da história também existe. Quem assistiu ao animê de Nana sabe que no final de alguns episódios foram mostrados o bar Jackson Hole e o garçom Kouichi Satou.

Além desse bar, há diversos outros lugares que realmente existem, pois a autora usa fotos como referência para os cenários e muitos podem ser vistos em outras histórias dela. Pra quem já leu Paradise Kiss, no volume 3 Yukari vai tirar fotos num restaurante de estilo ocidental, mas se olharem bem, vão ver que o lugar é muito parecido com o edifício onde vivem as duas Nanas.

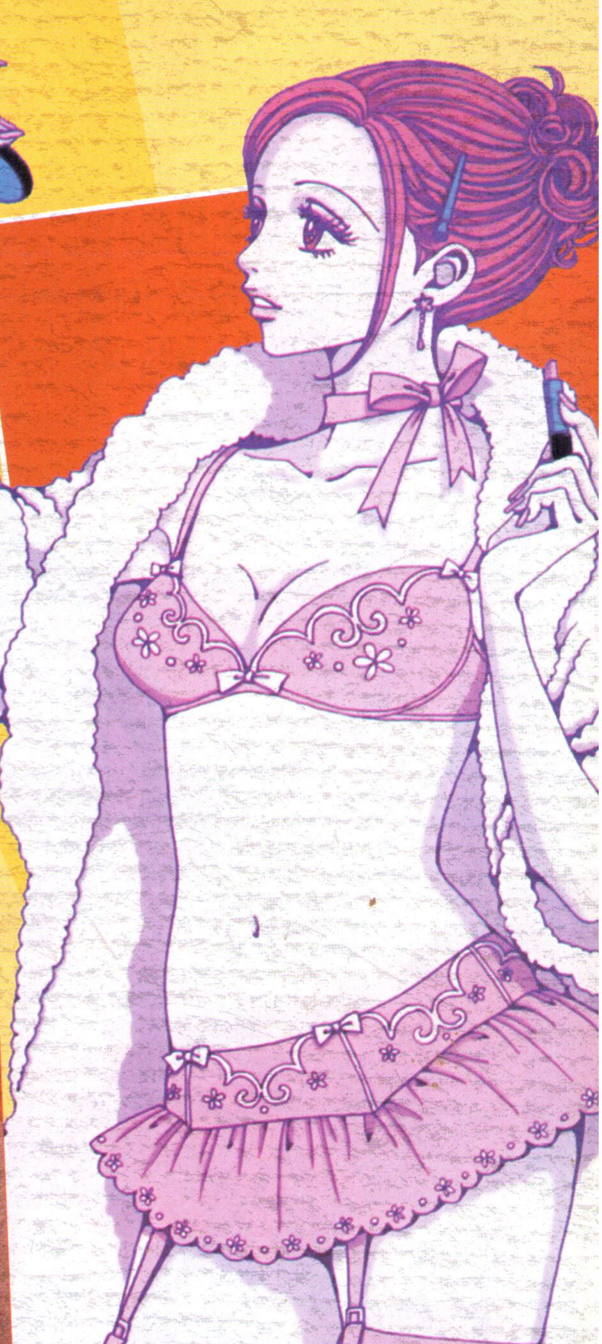
NANA DAY

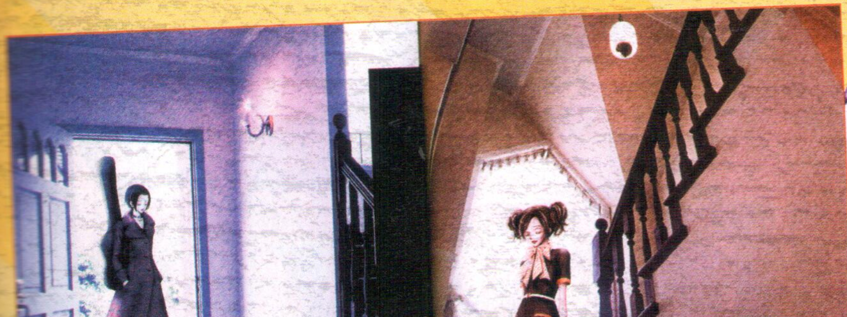
Este ano houve um dia muito especial para Nana. Afinal, Nana quer dizer sete, e este ano houve a data 07.07.07. Nesse dia, em muitos países, os fãs de Nana se reuniram para comemorar, como um evento de animê, mas totalmente dedicado a Nana. Eles se reuniram para fazer concursos de cosplay, fanarts, karaokê e todos tipos de atividades possíveis relacionadas a Nana. Infelizmente, no Brasil não há tantos fãs da série, então não foi possível reunir uma quantidade relevante de pessoas para fazer um evento.

A princípio, o próximo Nana Day é somente daqui a 63 anos, no dia 07.07.70, mas isso não impede que os fãs comemorem todos os anos no dia sete de julho, ou até mesmo o Hachi Day ano que vem, dia 08.08.08. ^_^

Os eventos do Nana Day aconteceram principalmente na Europa, onde foram realizados em vários países, principalmente na Espanha. Também foi bastante comemorado nos Estados Unidos. No Japão, a terra natal de Nana, não houve muita mobilização dos fãs, talvez porque já existe um evento nesse dia, o festival Tanabata.

O Tanabata não deixa de ter uma certa ligação com Nana. Segundo a lenda, havia uma princesa chamada Orihime (Princesa Tecelã) e um dia seu pai Tenkou (Senhor Celestial) apresentou a filha ao jovem Kengyu (Pastor do Gado), ou Hikoboshi. Ambos de apaixonaram perdidamente e começaram a viver seu romance intensamente, se esquecendo de suas obrigações. O pai de Orihime se irritou e os separou, fazendo-os morar em lados opostos da Via Láctea. O pai vendo a filha sofrer com a separação de seu amado, permitiu que eles se vissem, mas apenas uma vez por ano, no sétimo dia do sétimo mês. Orihime e Kengyu são representados pela estrela Vega e Altair, respectivamente, que ficam em lados opostos da galáxia e só podem ser vistas nesta data.





Links:

- ★ **Site da Cookie:** *http://cookie.shueisha.co.jp/*
- ★ **Site oficial do mangá:** *http://www.s-nana.com/*
- ★ **Site oficial do filme 1:** *http://www.nana-movie.com/*
- ★ **Site oficial do filme 2:** *http://www.nana2-movie.com/*
- ★ **Site oficial do animê:** *http://www.ntv.co.jp/nana/*
- ★ **Site oficial do jogo de PlayStation 2:** *http://www.konami.jp/gs/game/nana/top/*
- ★ **Site oficial do jodo de PSP:** *http://www.konami.jp/gs/game/nana/psp/*
- ★ **Site oficial do jogo de NDS:** *http://www.konami.jp/gs/game/nana/*

No Japão, um dos maiores sucessos da TV e das bancas, com direito a muitas homenagens e longas-metragens. Nos EUA, uma das piores séries animadas exibidas na TV, sempre criticada e ridicularizada na internet. Por que tamanha diferença?

A CENSURA EM ONE PIECE

Por Marcelo "Sahgo" Gouvêa

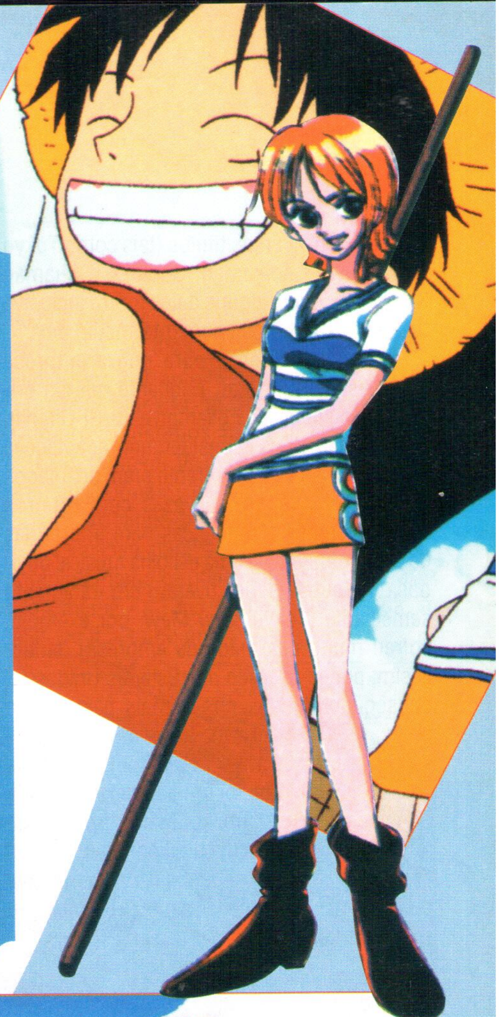
Antes da Tempestade...

Meados de 2003. A venda dos direitos do animê de One Piece na América do Norte foi anunciada. Alegria ou desespero dos fãs? Ainda era cedo pra dizer. Na época, a empresa FUNimation estava explodindo com o sucesso de Dragon Ball Z na América do Norte. Logo, era esperado que a mesma comprasse One Piece, já que tem um estilo semelhante (tanto que o próprio autor, Eiichiro Oda, admite ter se inspirado em Dragon Ball para fazer One Piece). Há boatos e boatos, mas parece que a empresa 'quase' comprou a série, tanto que até chegou a possuir o domínio onepiece.com. A série teria um destino feliz, afinal, a FUNimation é bem conhecida nos Estados Unidos pelo contato aberto com fãs e pelo bom serviço com suas séries (apesar de não vender seus produtos

muitas
xibidas
ença?

ahgo" Gouvêa

spirado em
. Há boatos
resa 'quase'
egou a pos-
A série teria
ation é bem
pelo contato
ço com suas
us produtos



pro resto do mundo)... mas a tempestade estava só se aproximando...

Em dezembro de 2003, a FUNimation admite não possuir os direitos da série. Ela alega que o anúncio da posse dos direitos foi um mal-entendido, e que a Toei estaria negociando a série com outra empresa. Qual empresa americana seria? Viz Media, que fazia sucesso com InuYasha? ADV Films, que se mostrava ter potencial? Ou seria a Geneon a apostar em uma série longa? Bem, seja lá qual fosse, com certeza seria alguma que trataria o animê de uma forma digna; afinal, ele tem muita violência e cenas sugestivas para ser comprado por uma empresa infantil.... certo? Errado. É importante lembrar que a força das tempestades nunca é muito previsível.

E em junho de 2004 tudo começou: a empresa 4Kids Entertainment anunciou ter comprado os direitos da série. Os fansubs e os fãs entraram em pânico: como uma empresa que via cenas de violência leve em Yu-Gi-Oh! como dignas de serem cobertas com "luzinhas" seria capaz de adaptar uma série que envolve tantas "coisas más" como cigarro, bebidas alcóolicas, crucificações e sangue? Como as mortes do animê seriam encobertas? Como as histórias trágicas de personagens seriam apresentadas? Os fansubs teriam de tirar os episódios de circulação para abrir espaço para uma palhaçada? O terror do público foi justificado. Bem justificado.

Em 18 de setembro de 2004, a tempestade mostra seu aterrador poder de destruição: a série estréia no bloco americano FoxBox (atualmente chamado de 4KidsTV). Apesar de o terror estar instalado, havia aqueles que não viam a 4Kids com maus olhos e que esperavam que, quem sabe, a empresa poderia fazer algo bom com a série. Claro que isso não seria possível, pois a série seria exibida no horário da manhã. Se pelo menos a estréia fosse no horário nobre, haveria mais esperança. Bem, ao ligar no canal no horário marcado e ouvir as vozes conjuntas dos cantores das músicas de Pokémon gritando "YA-YO-YA-YOOOOO", todos sentiram que um verdadeiro temporal havia chegado.

Quem é 4Kids?

A 4Kids Entertainment foi criada em 1970 e tem sua sede em Nova York. A empresa é conhecida pela aquisição, produção e licenciamento de programas infantis por todo o mundo. Mas foi em 1998 que a empresa conheceu o sucesso mundial com o enorme sucesso de um dos títulos de animê mais famosos de todos os tempos: Pokémon. Acho que todos se lembram bem da grande febre que foi Pokémon, e pode-se imaginar que a maior beneficiada nisso (atrás das produtoras dos games da franquia) foi a 4Kids. Mesmo Pokémon sendo um animê infantil, não sofreu tantas mudanças iniciais: apesar das trocas de nomes radicais, os diálogos se manteram intocados em boa parte e a adaptação foi boa. Foi naquela hora que a empresa notou que poderia ter um sucesso maior com animês, e obteve seu segundo grande hit: Yu-Gi-Oh!. A franquia fez menos sucesso que Pokémon, mas sem sombra de dúvida colaborou grandiosamente para o enriquecimento da empresa. Enquanto as duas longas séries continuavam, a 4Kids comprava outras séries menos expressivas. A empresa licenciou diversos títulos (tais como Tokyo Mew Mew, Kinnikuman, Sonic X e Shaman King), sendo que alguns deles foram inclusive trazidos para o Brasil com intermédio dela.

Mas não demorou para que a empresa começasse a exagerar. Enquanto que os primeiros episódios de Pokémon e Yu-Gi-Oh! não estavam tão ruins (considerando adaptações americanas), os mais à frente eram adaptados de forma horrenda, as vezes com roteiros muito alterados e mudanças bem impróprias de diálogos, além de uma escolha musical duvidosa. As outras séries tiveram um tratamento semelhante (Tokyo Mew Mew, por exemplo, sofreu muito nas mãos da empresa), tendo, assim, pouco sucesso nos Estados Unidos (e, conseqüentemente, nos demais países para onde a versão americana foi vendida).

Dentre as últimas aquisições da 4Kids está One Piece, que foi um choque: uma série direcionada a um público infanto-juvenil que foi redirecionada para o público infantil. Foi aí que a empresa passou a ser odiada por muitos: o animê ficou completamente deturpado em relação ao original.

A empresa parece tentar consertar certas coisas, mas não consegue: a 4Kids planejava criar um grupo secundário chamado 4Sight, com o objetivo de lançar animês para um público mais velho. No atual mercado americano de animês, a idéia se encaixaria perfeitamente. Mas ficou só no papel, e nunca mais tocaram no assunto. No momento presente, a empresa vem decaindo: Yu-Gi-Oh! terminou (sendo que a empresa não faz muito sucesso com o spin-off Yu-Gi-Oh! GX), Pokémon foi perdido para a empresa Pokémon USA e boa parte dos demais animês da empresa já acabaram (com exceção de Tokyo Mew Mew e Magical DoReMi, que não foram exibidos completamente e estão sem rumo atualmente, e Futari Wa Pretty Cure, cujos direitos foram comprados mas nada foi feito quanto a ele). A empresa recentemente anunciou falta de interesse para com as animações japonesas, e atualmente trabalha apenas com Yu-Gi-Oh! GX.

Começou

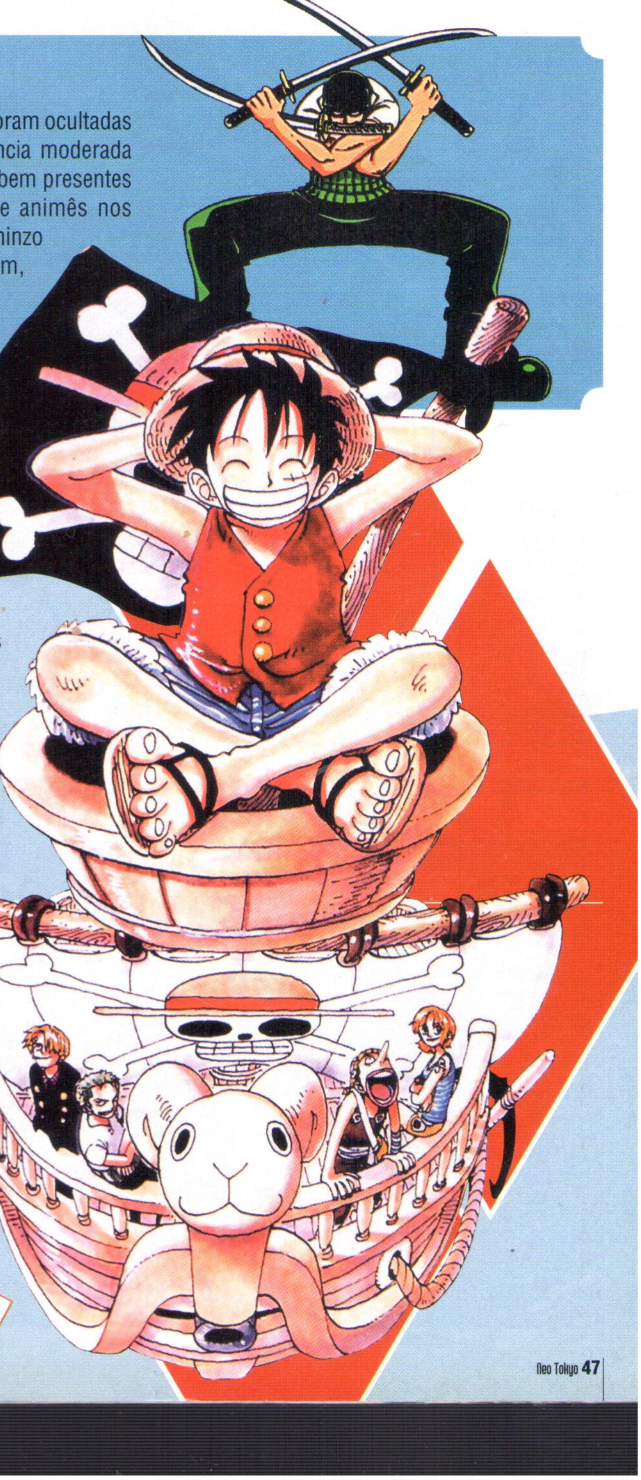
Os fãs americanos juntaram toda a sua coragem e ligaram suas TVs no bloco FoxBox no canal Fox, no dia 18 de setembro de 2004, às [illegible] A.M. para verificar com seus próprios olhos como sua querida série ficaria. Eu não estava entre eles, mas imagino suas sensações. Sem dúvida foi desconcertante ouvir a super-empolgante música de abertura "We Are!" trocada por um... rap. Sim, um rap pirata. Do tipo que consegue provocar pesadelos a qualquer fã que ouviu uma única vez. O resto do animê recebeu o típico tratamento "excelente" da 4Kids: falas adicionadas sempre que possível, trocadilhos idiotas falados pelos personagens sempre que eles abrem suas bocas, trilha sonora trocada para se tornar incessante e chata (além de facilitar a manipulação de cenas), cenas "inúteis" cortadas para apressar o episódio etc. Claro que tudo isso pode ser considerado como muita retalhação, mas é padrão para adaptações de animês direcionadas ao público infantil pela empresa. Um padrão terrível.

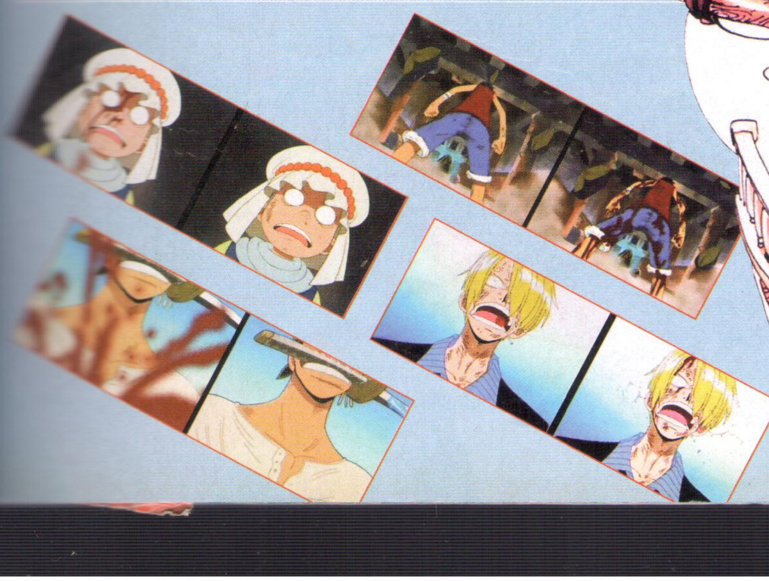
De início, a versão americana não estava "a coisa". Para uma adaptação da empresa, até que não ficou tão inocente, falando sobre mortes — de uma forma bem leve, mas, falando — e o grande choque de exibirem o braço arrancado de Shanks em um dos primeiros episódios da série. No roteiro as falas também ficaram bem próximas ao original japonês (mesmo com os trocadilhos americanos bobinhos), o que foi um grande passo para a empresa que alterou completamente o roteiro de Yu-Gi-Oh!. Mas o problema é: a série fica mais pesada, a censura fica também.

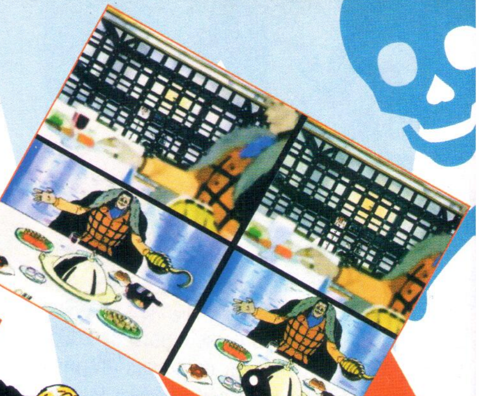
Os Destroços do Navio

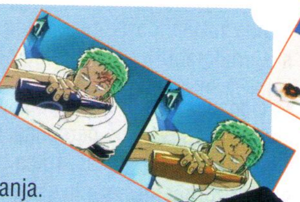
É difícil dizer o que NÃO se perdeu na versão americana. Falo por muitos quando digo que é muito estranho ver One Piece sem alcoolismo, sem tabagismo, sem armas de fogo, sem sangue, sem violência pesada, sem violência leve, sem menções sexuais. Sim, a versão americana não tem nada disso. Eu não vou dizer que tudo foi feito porque a empresa quis: algumas leis americanas dizem o que pode e o que não pode ser exibido no horário da manhã. Mas muitas coisas foram ocultadas sem necessidade. Tanto violência moderada quanto ameaças de morte são bem presentes em outras versões infantis de animês nos Estados Unidos (tais como Shinzo ou Digimon), e mesmo assim, sofreram redução tremenda em One Piece. Talvez seja melhor comentar cada item de forma detalhada:

Sangue: Se você assistir todos os 104 episódios americanos lançados até agora, você muito provavelmente não achará sangue. Talvez um pouco, em cenas onde a 4Kids deixou de apagar por serem muito breves, mas no geral, você não achará nada. Isso porque cada pequena gota de sangue do animê foi digitalmente apagada na versão americana. Não acho que isso seja uma exigência para a classificação etária livre, pois Shaman King (adaptado pela mesma empresa) apresenta um pouco de sangue. De qualquer forma, o sangue foi apagado o tempo todo, mesmo quando é realmente necessário (na luta do personagem Ruffy contra o vilão Crocodile, onde o sangue é essencial para o herói, foi trocado por suor). Algumas cenas "totalmente limpas" ficaram extremamente confusas, como na luta entre o personagem Zoro e o personagem Mihawk (é estranho ver "feridas mortais" completamente limpas). Algumas cenas com sangue demais são cortadas completamente.

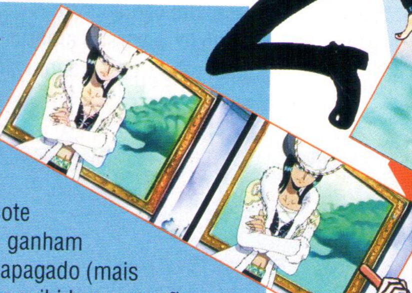


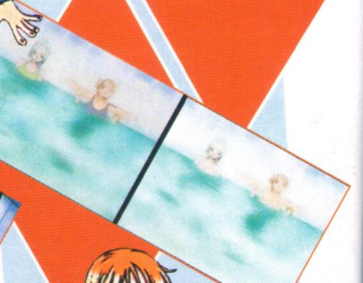




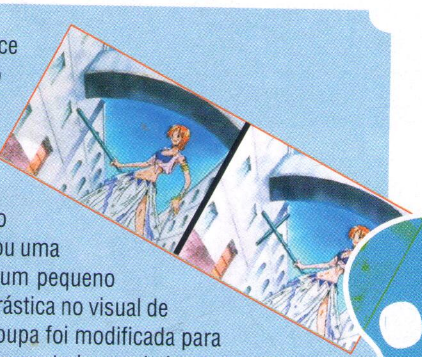


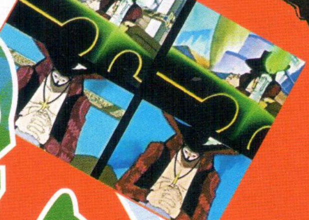
Álcool: É difícil pensar em piratas sem pensar em bebidas alcoólicas (a menos que você esteja assistindo a episódios de "A Turma do Bairro"), mas na versão americana, não há álcool. Todas as bebidas alcoólicas, seja rum, vinho ou cerveja, foram escondidas de alguma forma. Na maior parte das vezes, foram pintadas de laranja e chamadas de suco de laranja. Algumas vezes, não sofrem edições digitais, meramente ganham outro nome (por exemplo: numa cena em que o personagem Smoker está bebendo, chamaram sua bebida de "Suco Energético" ou alguma coisa assim). Cenas onde personagens ficam bêbados estão completamente confusas na versão americana, por causa dessa alteração.



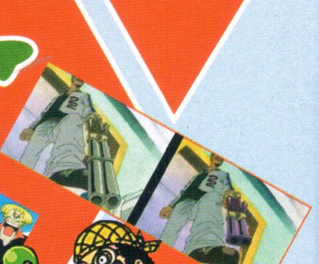


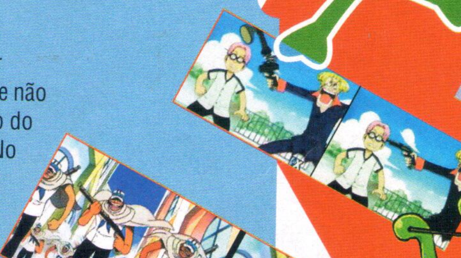
Sexualidade: As personagens femininas de One Piece receberam alterações para ficarem mais inocentes. Personagens como a Miss Doublefinger ou Nico Robin, que tem um visual muito apelativo, foram mudadas com a ajuda de tinta digital (Miss Doublefinger perdeu seu enorme decote, enquanto que Nico Robin ganhou uma camisa por baixo da sua roupa indiscreta). Posso dizer que qualquer cena com uma personagem com o decote maior que um centímetro foi editada de alguma forma: algumas ganham mais pano para cobrir o decote, outras têm o decote digitalmente apagado (mais comum), dentre outras coisas. Aliás, em um dos últimos episódios exibidos na versão americana, as personagens Nami e Vivi ganharam biquínis digitais enquanto tomam banho. Quaisquer referências à sexualidade nos diálogos foram trocadas por coisas leves.



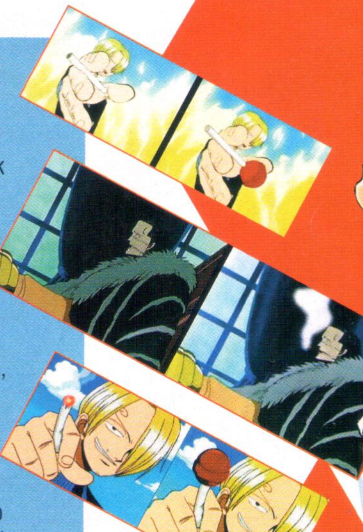


Religiosidade: No decorrer do animê de One Piece ocorrem certas referências ao catolicismo, sendo que todas foram apagadas na versão americana. A mais significante sem dúvida foi a do personagem Mihawk: o personagem tem uma grande espada em forma de cruz nas costas e uma pequena faca em seu pescoço, também em forma de cruz. Na versão americana, o cabo da espada foi reduzido e ela se tornou uma espada comum, e a cruz em seu pescoço se tornou um pequeno acessório cilíndrico. Fora isso, houve uma mudança drástica no visual de uma "freira" no início na parte da Baroque Works: a roupa foi modificada para virar um grande manto preto. Crucificações no animê foram todas mudadas de forma similar: em um dos primeiros episódios, em que Zoro é amarrado a um tipo de cruz para cumprir uma pena, a parte superior da cruz foi apagada, deixando o acessório em forma de "T". Outra crucificação, do personagem Kuro, foi editada da mesma maneira.

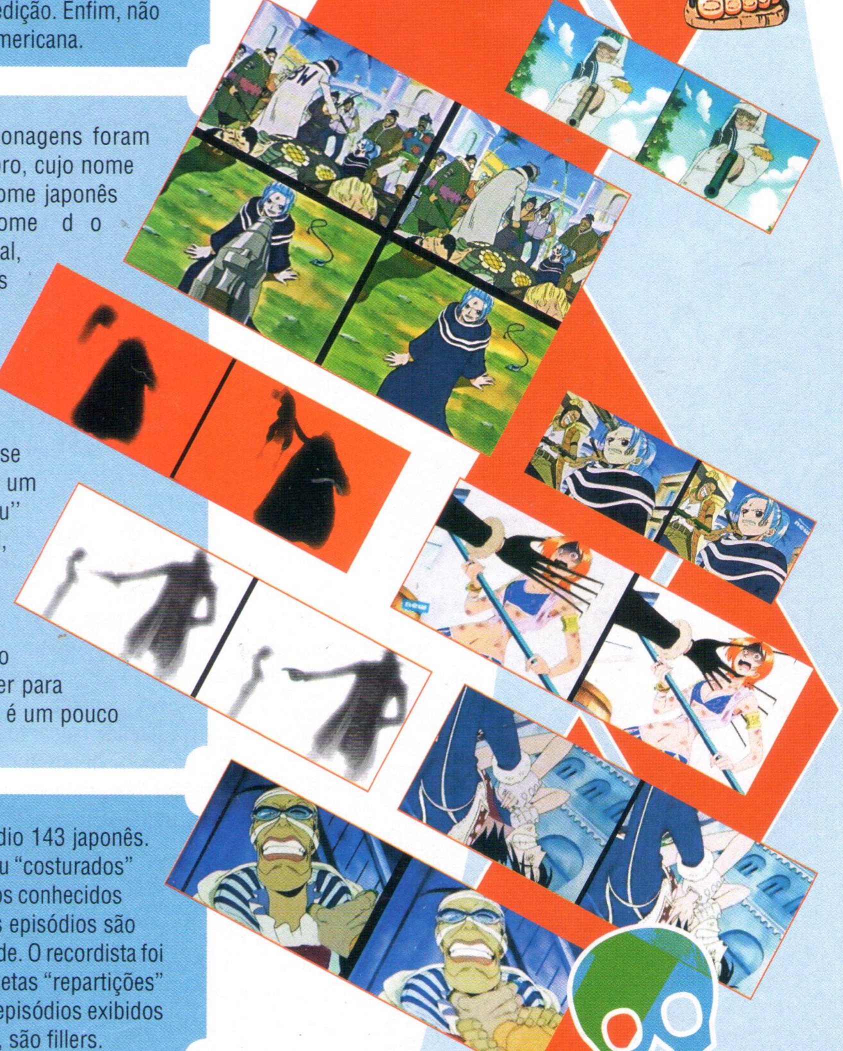




Armas de fogo: Muitas poucas armas de fogo ficaram com seu design original (só me lembro das armas usadas por dois integrantes da Baroque Works no fim da saga de Alabasta, que não foram modificadas por serem caricatas o suficiente). Dependendo do momento da série, as armas são mudadas de forma diferente. No decorrer da série, as armas da Marinha foram redesenhadas para ficarem com uma aparência menos real, e ficaram mais parecendo armas de água (mas elas atiram como na versão japonesa mesmo, não há água). A arma segurada pelo personagem Helmeppo, no começo da série, foi trocada por algum aparelho estranho que funciona como uma marreta. No passado de Ruffy, a tripulação de Shanks usa armas que mais parecem ser de cortiça. A arma que a personagem Kaya usa para ameaçar o personagem Kuro, mais à frente na série, foi trocada por um inocente estilingue. A arma de fogo que Sanji usou para ameaçar a personagem Nico Robin, depois da parte do Whiskey Peak, foi trocada por uma espada. Algumas vezes, armas de fogo foram digitalmente apagadas em cenas onde não eram essenciais. Nos episódios mais recentes, as armas foram apenas pintadas de verde ou de roxo. As armas pintadas não são tratadas como armas de brinquedo nem nada do tipo.



Tabaco: Aqui, já é o ponto central da censura desse animê. No decorrer da série, é muito normal encontrar personagens que fumam, de cigarros a charutos. Mas na versão americana, tudo isso foi ocultado. De acordo com uma entrevista recente com a empresa FUNimation, o Cartoon Network americano permite, no horário nobre, a exibição de charutos e cachimbos, mas não de cigarros (não tentem achar sentido nisso), o que mostra que a resistência da 4Kids pelos mesmos são de autoria própria. O caso mais famoso do animê é do personagem Sanji, originalmente característico pelo seu cigarro, teve o mesmo trocado por um infantil pirulito. Pelo que se sabe, o cigarro não foi completamente apagado devido a dois fatos: primeiro, o personagem usa demais o seu cigarro nas cenas, e deixá-lo completamente apagado deixaria a edição do animê ainda mais trabalhosa. E, segundo: apagar o cigarro digitalmente de um personagem que aparece quase o tempo todo é extremamente trabalhoso. Bem, tudo isso se deve ao falso moralismo americano, mas isso, todos sabem. Smoker, personagem famoso pelos seus vários charutos, teve o nome trocado pra Chaser e todos os charutos apagados. Na versão americana, a fumaça, antes proveniente do charuto, sai da boca dele sem uma razão aparente (talvez devido aos poderes da fruta que ele comeu). Apagando os charutos, o personagem ficou estranho: só pra terem uma idéia, ele fala com a boca aberta. Outros personagens que apresentam algum fumo, tais como Crocodile e Miss Doublefinger, também sofreram a mesma edição. Enfim, não há charuto, cachimbo, cigarro, nem nada disso na versão americana.



Nomes: Por diversas razões, certos nomes de personagens foram trocados. A troca mais conhecida foi a do personagem Zoro, cujo nome foi trocado para Zolo pois, de acordo com a 4Kids, o nome japonês poderia causar confusões de direitos com relação ao nome do herói Zorro. A Miss Merrychristmas (Senhorita Feliz Natal, numa tradução literal) teve seu nome trocado para Miss Groundshog Day (Senhora Dia da Marmota), devido ao fato do Natal ser um feriado católico. Na verdade, muitas das "Misses Feriados" tiveram adaptações semelhantes, como a Miss Goldenweek (Golden Week é uma semana japonesa de feriados), que se tornou Miss April Fool's Day (Senhorita Primeiro de Abril). Fora isso, quase todos os ataques dos personagens foram trocados, dando um destaque para os ataques do protagonista: "Gomu Gomu" (Borracha) é trocado para "Gum Gum" (Goma), e no geral, as variações do ataque são sempre trocadas (principalmente por se referirem a armas de fogo, como "Gomu Gomu no Pistol" (Pistola de Borracha) ou "Gomu Gomu no Gattling Gun" (Metralhadora de Borracha). Como já dito anteriormente, Smoker teve seu nome trocado para Chaser para acabar com as referências ao tabaco. A lista de mudanças é um pouco maior, mas as já citadas dão uma idéia.

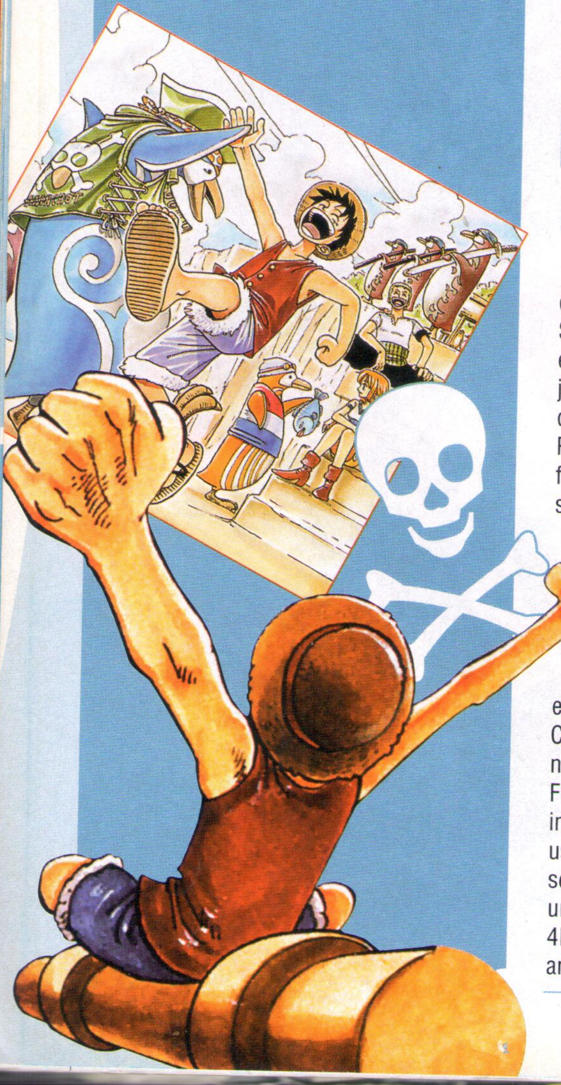
Episódios: O episódio 104 americano equivale ao episódio 143 japonês. Isso se deve ao fato de que houve muitos episódios pulados ou "costurados" a outros. Dentre os episódios pulados, a grande maioria são os conhecidos fillers, as enrolações, desnecessárias para a série. Já alguns episódios são misturados quando o número de cenas cortadas é muito grande. O recordista foi a saga de Arlong, onde os episódios americanos eram completas "repartições" de 2 ou até 3 episódios japoneses. Apesar disso, os últimos episódios exibidos na versão americana, da "Rainbow Mist" (Neblina Arco-Íris), são fillers.

Depois de tudo isso, pode-se ter uma noção de como ficou a versão americana. A versão 4Kids de One Piece se tornou, por unanimidade, a pior adaptação americana de animê de todos os tempos.

Os danos da tempestade

Nos Estados Unidos, a versão americana fez mínimo sucesso. O número de edições deixou o animê pouquíssimo atrativo, mesmo para as crianças. A audiência não foi das melhores, o que deu grandes prejuízos para a 4Kids e para a Toei, ainda mais porque ambas investiram não apenas no animê, mas em jogos de videogame e produtos diversos da série. Muitos países adaptaram suas versões a partir da própria versão japonesa.

Já outros tiveram o azar de obter o animê vindo da 4Kids, e o Brasil foi um deles. Por aqui, a filial da Toei resolveu que a versão americana seria mais fácil de aplicar no mercado brasileiro, sem polêmica. Mas como o animê foi exibido às sombras, num horário bem inadequado e (ainda) não foi exibido em nenhuma emissora de TV aberta, eu diria que não houve tanta crítica por aqui em comparação com outros (Naruto, por exemplo). Não há notícias quanto ao futuro de One Piece no Brasil, por enquanto.



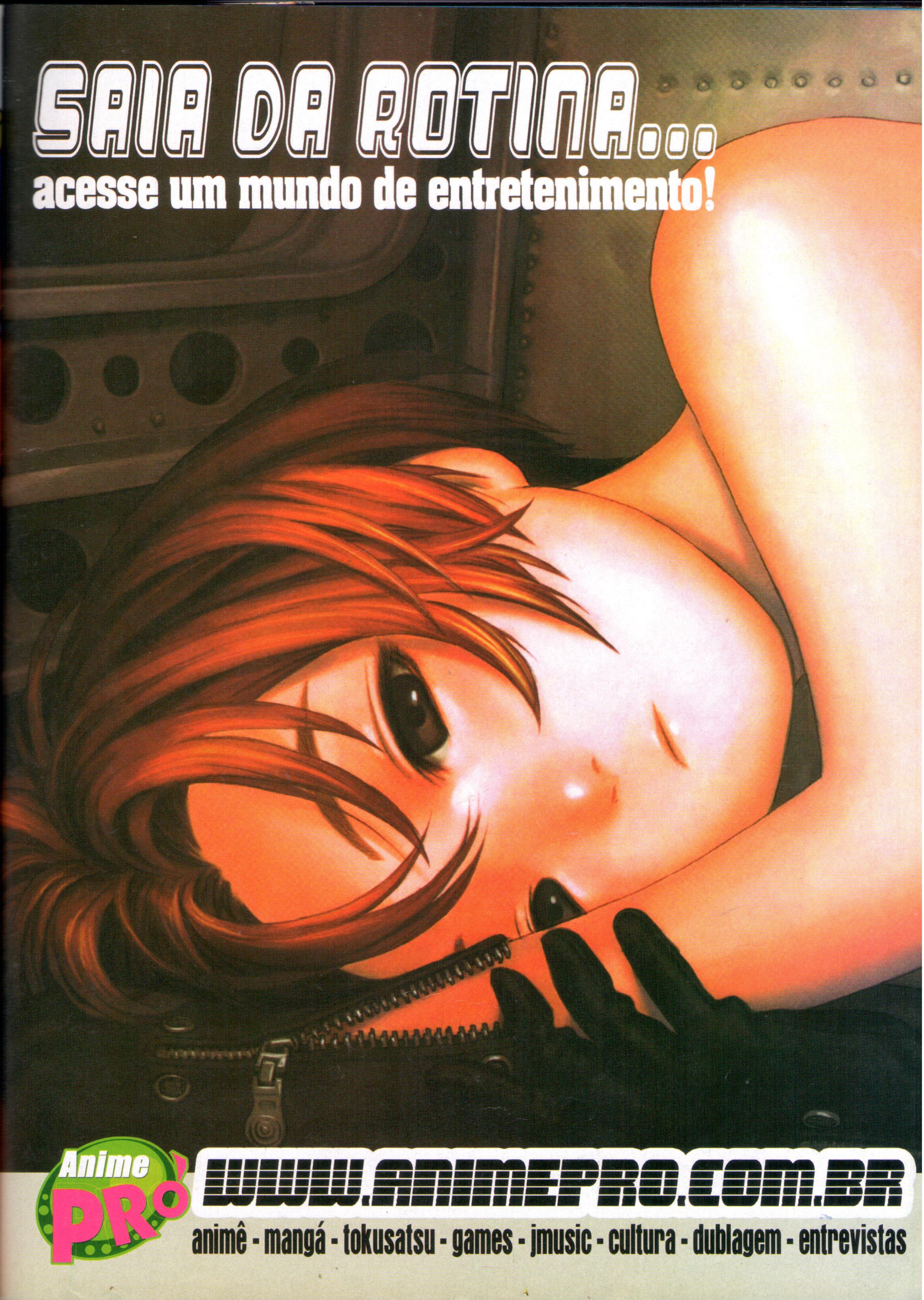
O fim da tempestade, Terra à Vista!

Recentemente, foi anunciado que a 4Kids desistiu de trabalhar com a série de One Piece. Sem dúvida, foi uma alegria enorme ouvir essa notícia, apesar do fato de que a 4Kids já havia editado 143 episódios japoneses, o que é uma porção muito significativa da série. Recentemente, foi anunciado que a FUNimation foi corajosa o bastante para obter os direitos sobre a série. Numa entrevista recente, a empresa abriu o jogo e contou todos os seus planos quanto ao animê: a empresa pretende lançar toda a série em DVDs, com duplo áudio e sem censura, com uma dublagem refeita.

Cada DVD terá 13 episódios e custará em torno de 45 dólares. Enquanto isso, no Cartoon Network, começou a ser exibidos novos episódios, agora com a dublagem da FUNimation. Muitos detalhes ainda estão incertos (como a escolha da trilha sonora a ser usada (original ou americana) ou quais edições serão feitas), mas é certo que a empresa fará um trabalho melhor com o animê do que a 4Kids. Pela legislação do Cartoon Network americano, muitas das edições serão mantidas (como o infame pirulito do Sanji), enquanto que outras deverão ser desfeitas (cachimbos e charutos, além de armas de fogo).

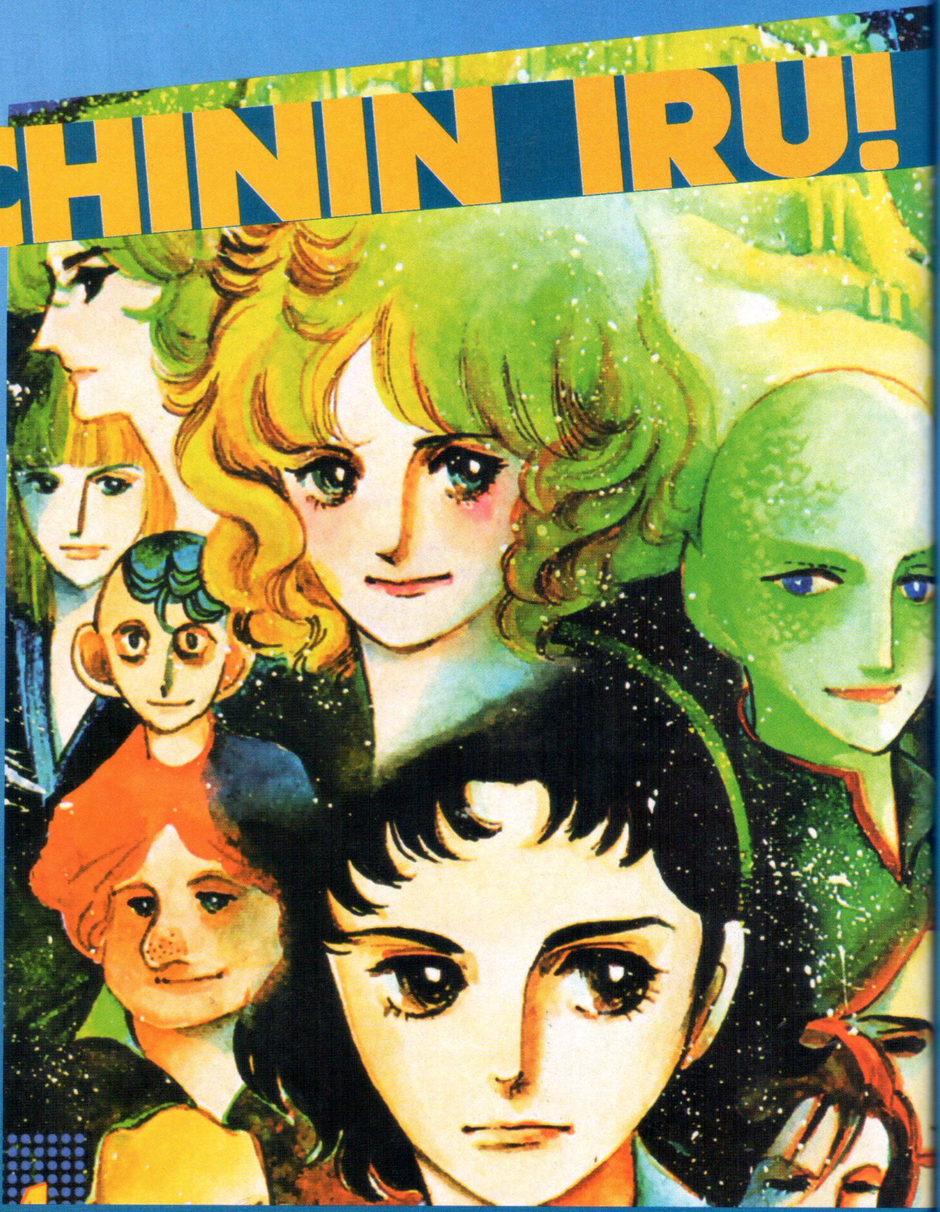
A FUNimation continuará de onde a 4Kids parou (episódio 143), sendo que a versão editada não será vendida (diferente do que ocorreu com Dragon Ball Z por lá, onde as versões editadas e sem cortes do animê eram vendidas simultaneamente). A empresa diz que ainda decidirá se irá lançar DVDs apenas desde o começo, ou a partir de onde a 4Kids parou (sem cortes), ou, ainda, ambos. Apesar de haver muitos detalhes incertos, há uma grande certeza: One Piece foi passado para boas mãos por lá. Isso, é certo, é uma excelente notícia para os fãs americanos, mas não para os fãs brasileiros: a FUNimation não comercializa com países fora da América do Norte.

Com isso, não se sabe qual será o futuro de One Piece no Brasil, ou se vai ter um. Sem 4Kids, a Toei teria que escolher outra versão para ser exibida aqui, mas como a série "não fedeu nem cheirou" por aqui, é difícil de acontecer. O que podemos fazer? Juntar as mãozinhas e rezar, por enquanto.


SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRÓ
WWW.ANIMEPRO.COM.BR
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Por Valéria Fernandes

JUUICHININ IRU!



TITULO ORIGINAL:	Juuichinin Iru! (Eles eram 11!)
MANGAKÁ:	Hagio Moto
VOLUMES:	1
PUBLICAÇÃO ORIGINAL:	Bessatsu Shoujo Comic [Betsucomi]
PUBLICAÇÃO:	1995

sinopse

A Academia de elite Cosmo atrai candidatos de cada nação estelar da Galáxia. Tadatos (Tada) Lane, um órfão Terrano, tem grandes esperanças de conseguir a aprovação. A fase final do exame de admissão é uma perigosa missão simulada em astronaves de verdade, mas em condições precárias. Os candidatos partem para as naves em grupos de dez, mas quando a equipe de Tada chega à nave Esperanza descobre, para sua surpresa e terror, que eles são onze. Erro? Armadilha? Conforme o teste avança, as coisas começam a dar errado e a relação entre os candidatos vai ficando tensa. Os membros do grupo começam a suspeitar de sabotagem, o que coloca em risco não somente a aprovação, mas a vida de todos que estão na espaçonave. E Tada, que possui poderes mentais incomuns, torna-se o principal suspeito.

resenha

11-nin iru! é um mangá que tem na tensão psicológica um dos seus traços mais marcantes. Sendo obra de Hagio Moto, também aproveita para discutir os papéis gênero (masculino/feminino/neutro) e o peso das convenções sócio-culturais sobre as pessoas. A história tem somente um volume, mas a autora se preocupa em construir todo um universo que dê suporte à sua narrativa. Assim, ela começa resumindo o futuro da humanidade: depois da descoberta da propulsão de dobra e do fenômeno da antigravidade, os terráqueos se espalharam pela Galáxia e fundaram colônias em cinqüenta e um planetas. Tudo isso em míseros dois séculos.

Com o tempo, a harmonia entre a Terra e as suas colônias deixa de existir, mas a descoberta de ruínas alienígenas em um planeta faz com que a as desavenças sejam superadas e se forme o Governo Pan-Terrano (o termo é esse mesmo).

Não podendo negar a existência e força dos vizinhos que encontrou, a Terra entra em uma aliança com três superpotências estelares, Lota, Segul, Saba e outras nações alienígenas menores, formando a Aliança Interestelar. Com esse novo acordo os terranos, como os humanos são chamados, continuam sua expansão e nos próximos quatro séculos competem com os Sabans pela supremacia. Ao fim desse período, os terranos se tornam a espécie mais populosa, seguida pelos Sabans, Seguls e Lotas. Os casamentos interespécies são comuns, pois todos são humanóides, exceto com os Lotas que se mantêm à margem dessas trocas devido à sua religião.

E então começamos a História

Exame final para o acesso na Academia Cosmo, os aprovados HYPERLINK "http://www.shoujohouse.clubedohost.com/Shoujo/tada_anime.jpg" nos testes preliminares serão alocados em grupos de dez e submetidos ao último desafio. Só que um dos grupos tem 11 componentes e, não 10, como deveria ser. A partir daí, um desconfia do outro e coisas estranhas acontecem. Não há dúvida que o 11º tripulante tem como objetivo fazer com que os outros dez fracassem. Mas como conseguir neutralizá-lo? Quem é ele?

Juuichinin Iru! tem duas personagens principais: Tada (Tadatos Lane), que tem poderes telepáticos, e Froll (Frolbericheri Frol), um andrógino de beleza estonteante. Ambos são as principais vítimas da suspeita dos demais. Os poderes de Tada, que não é o único capaz de fazer coisas incomuns, atraem desconfiança. Já Froll, por causa de seu comportamento e aparência, é a princípio vista como uma "mulher" pelos outros, e acaba "chamando atenção", só que esta atenção não pesa a seu favor.

> Knu vem de um planeta parecido com o de Froll, só que seu povo não induz seus habitantes a se tornarem homens ou mulheres. A coisa acontece naturalmente na adolescência, mas alguns permanecem sem sexo definido como ele.

O DRAMA DE FROLL

Hagio Moto usa Froll para discutir questões as convenções entre masculino e feminino. Froll vem de um planeta onde todas as crianças nascem sem sexo definido, têm os mesmos privilégios e crescem livres. Na adolescência, caso o sexo não se defina naturalmente, se dá a intervenção: todas as famílias só precisam de um filho homem, os demais serão mulheres. A poligamia é admitida e os homens não trabalham. Froll é "o caçula" da família e teve tempo para ver como seu irmão e irmãs mais velhas foram tratados. Não tem por que desejar ser mulher, mas não tem escolha.

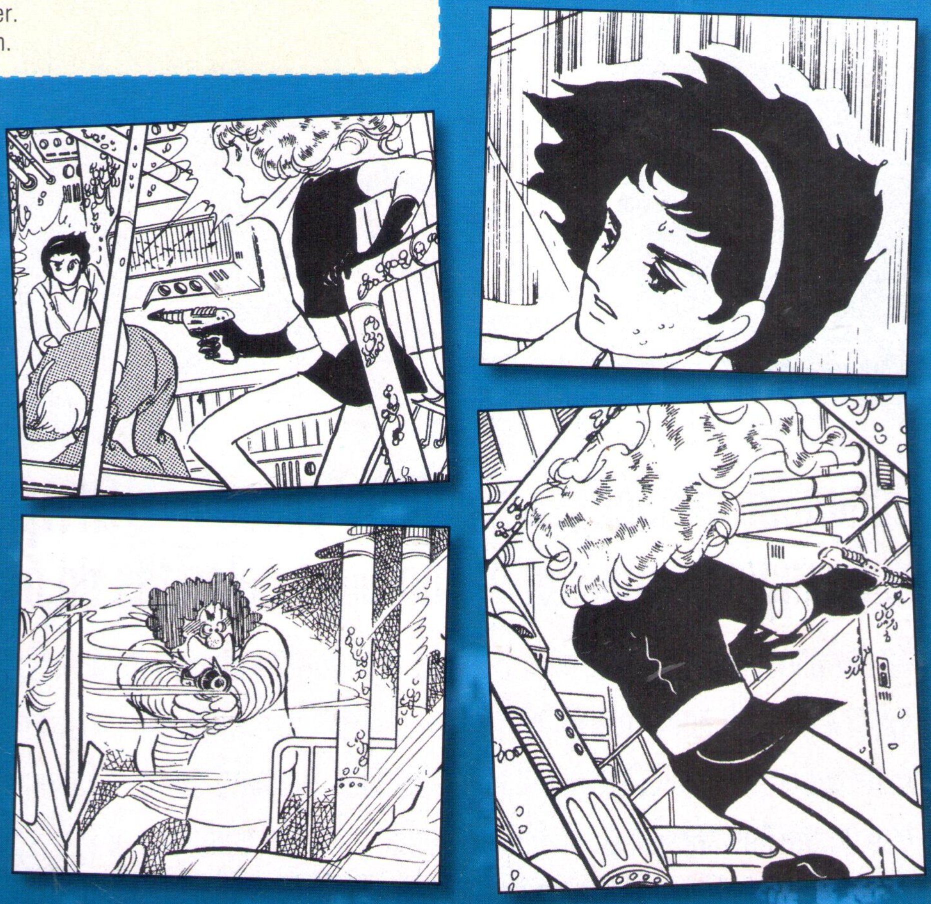
O máximo que consegue é fazer com que seu pai o deixe tentar a prova da Academia. Se falhar, seu destino está traçado, se tornará uma das esposas de um nobre com idade para ser seu avô. Mas mesmo Froll desejando ser homem, seu corpo já se definiu, sem necessidade de nenhuma intervenção indutora. É uma mulher.

E, para completar, Froll e Tada se apaixonam.

OS OUTROS

Como é volume único, os outros personagens da história não recebem a mesma atenção que a dupla, mas também são importantes. Alguns vêm dos conterrâneos, outros são os primeiros de sua raça a conseguirem chegar tão longe no processo de admissão. Há um príncipe cheio de orgulho; aristocratas que acreditam na superioridade de seu sangue ou religião; e os que desejam ser cientistas.

Há ainda um interessante hermafrodita com aparência reptiliana. Knu (Vidmenir Knume) é a voz da razão do grupo quando a coisa começa a ficar feia. Ele vem de um planeta parecido com o de Froll, só que seu povo não induz seus habitantes a se tornarem homens ou mulheres. A coisa acontece naturalmente na adolescência, mas alguns permanecem sem sexo definido como ele. Azar? Talvez. Para compensar, vivem muito mais do que os demais.



E VIROU ANIMÊ

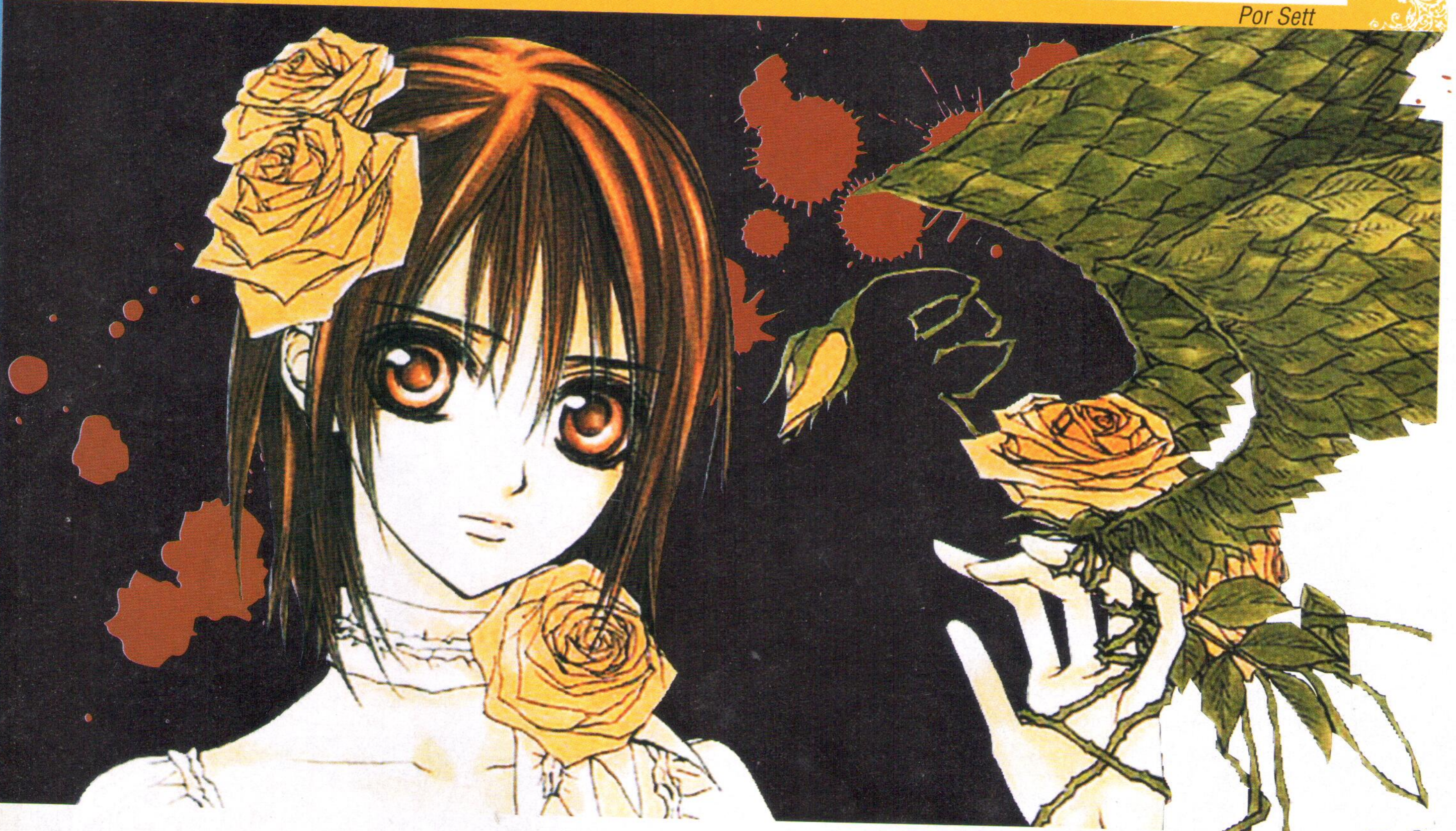
A ambientação do mangá de Hagio Moto é claustrofóbica e angustiante. O começo, mostrando as cápsulas individuais onde os futuros cadetes ficam confinados para o exame já diz tudo. A autora é sempre muito competente na definição do tom de suas histórias, e seus roteiros são sempre cheios de surpresas. Em 1986, Juuichinin Iru! virou movie e manteve basicamente a mesma estrutura do mangá. Aliás, como só tem um volume, nada se perdeu. A única mudança considerável é no character design que tornou Froll "uma moça" lindíssima e deu a Tada traços bem mais andróginos que no original da autora.

UMA GRANDE LACUNA

Hagio Moto, uma das maiores mangakás japonesas, prova que shoujo e ficção científica podem combinar maravilhosamente bem, apesar de muita gente continuar dizendo, às vezes em tom de desprezo, que shoujo é somente "romance". Há muito material de ficção científica feito por mulheres no Japão, geralmente em forma de quadrinhos, e Hagio Moto não é exceção, embora talvez seja a estrela maior dentro desse campo. É por isso que me preocupo em divulgar esse tipo de obra. É um mangá antigo? Sim, mas nem por isso deixa de ser essencial.

Em busca de RESPOSTAS...

Por Sett



Aclamado e sucesso por onde passou, Vampire Knight é um dos lançamentos mais comemorados pelos fãs de ótimas obras...

Há dez anos, Kurosu Yuuki era uma garotinha de 5 anos que foi atacada por um monstro, um vampiro que queria seu sangue e sua vida. Perdida na nevasca ela não lembra mais nada do seu passado antes do momento em que foi salva por Kaname Kuran, um outro vampiro, que diferente daquele que tentou atacá-la decidiu ficar em paz com os humanos, não sugando mais o sangue deles. Depois, deste episódio, Kaname deixa a jovem Yuuki para ser cuidada por Cross, o presidente da escola particular Academia Cross, onde somente são aceitos alunos de um grupo seleto, já que niguém sabe o que aconteceu com os pais da garota, se ainda estiverem vivos.

Anos depois...

Alguns anos depois, Zero Kiriyuu, um garotinho um pouco mais velho que a Yuuki, vem morar também com o diretor. Ele é um órfão que teve seus pais mortos por vampiros, por isso ele odeia as criaturas da noite e seu único desejo é poder exterminar quem causou sua tragédia. Zero vai se tornar um rapaz muito anti-social e que não fala com quase ninguém, a não ser com a Yuuki, que vive provocando-o como uma pentelha irmã mais nova. Direto e sem meias palavras Zero é um belo "gato de rua" abandonado, como sua misteriosa tatuagem no pescoço.

Com o objetivo de conseguir que as criaturas da noite e os humanos possam conviver em paz na mesma escola e futuramente em todos os lugares, o diretor Cross faz uma

> "Além disso, para que os vampiros permaneçam na escola, não podem revelar sua verdadeira natureza e nem podem sugar o sangue de ninguém. E este obviamente é o maior impecilho."

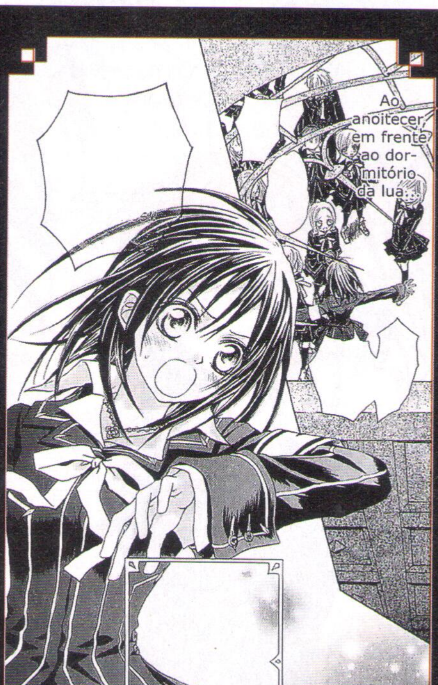
proposta a Kaname para que ele participe da sua escola com outros vampiros. O jovem e sedutor vampiro aceita vendo uma oportunidade para quebrar séculos de preconceitos e violência. Então, é formada a Classe do Dia e a Classe da Noite, com regras rígidas para uma boa convivência. Enquanto a primeira está estudando, os alunos da segunda classe ficam no dormitório Lua; e à noite a turma da Classe do Dia vai para o dormitório Sol, enquanto os vampiros estudam. Além disso, para que os vampiros permaneçam na escola, não podem revelar sua verdadeira natureza e nem podem sugar o sangue de ninguém. E este obviamente é o maior empecilho.

Zero e Yuuki são os únicos alunos que sabem da existência dos vampiros na academia, e por isso se tornam monitores da Classe Dia e os guardiões da escola como um todo, para que tudo siga em paz. Para isso, eles devem manter a todo custo a existência dos vampiros em segredo, porque ter a existência de tão antigas criaturas divulgada poderia gerar um certo pânico. Afinal, ainda existem vampiros que não se importam em matar humanos e não são nada pacíficos.

Outro dever dos monitores é vigiar a escola durante a inversão dos turnos e no momento em que os vampiros estão acordados para que ninguém fuja às regras. Aparentemente isso poderia ir às mil maravilhas, se os vampiros não fossem tão atraentes e sedutores que chamam demais a atenção dos alunos, fazendo com que os admiradores queiram se aproximar, atraídos como uma mariposa pela luz do fogo. E em especial, no pequeno horário que as duas turmas acabam se encontrando é um caos! As garotas ficam ansiosas para poder conversar com alunos da noite, mas os monitores sabendo que é tentador demais para um vampiro ter "carne fresca" por perto evitam a todo custo as paqueras. E piorar a vida do Zero e da Yuuki, os lindos alunos da noite realmente não são de grande auxílio porque adoram seduzir e paquerar com as meninas.

O problema que realmente é um empecilho para a paz entre os humanos é que estes obviamente não querem estar na posição de "alimento" de alguém. Então, como os vampiros têm de se alimentar de algum jeito, a forma encontrada pelo presidente Cross para que os alunos da Classe Noite não jantassem os alunos do dia foi adotar tabletes de sangue que ineditamente são usados por vampiros para controlar sua sede. Claro que o Zero tem dúvidas quanto ao sucesso da coexistencia de humanos e vampiros, e do funcionamento dos tabletes, mas acaba ajudado pelo diretor e pela Yuuki. E isso se justifica porque mesmo os alunos da Noite também têm algumas ressalvas quanto a esse tipo de alimentação. Assim, sempre existe um clima quando mocinhas desavisadas chegam muito perto, com seus pescoços tentadores, dos sedentos rapazes e moças da noite. Porém a possibilidade de não ter que se esconder vale os sacrifícios, e para aqueles que por bem não querem cooperar, os monitores possuem um jeito mais incisivo. Yuuki possue um tipo de vara/espada e Zero uma pistola para matar os vampiros que saiam do controle e se tornem carniceiros.

Yuki parece ser uma protagonista bobinha, mas é somente a aparência delicada que ela tem de "garotinha do papai". Ela é uma jovem persistente que sabe valorizar o que os outros fazem por ela e tem bastante iniciativa quando é para ajudar os amigos e fazer justiça. Devo dizer que num certo capítulo 21 ela consegue consegue realizar até uma fantasia das garotas que lêem este mangá, mostrando que não é nada boba.


Ao anoitecer, em frente ao dormitório da lua...

Vampiros de classe

Os vampiros não são simples sugadores de sangue, eles são criaturas noturnas orgulhosas, que têm sentidos e inteligência apurados, além disso, alguns têm dons especiais como o congelamento ou a cura de ferimentos, e principalmente são muito atraentes. Kaname Kuran é a elite entre os vampiros, um vampiro “puro-sangue”, que vem de uma linhagem que nunca se misturou com os humanos e por isso ele é temido, admirado e invejado entre os de sua espécie. Somente os “sangue-puro” podem transformar um humano em vampiro e por isso são muito arrogantes do seu status. Kaname como tal e representante da turma noite e líder do dormitório Lua, exercendo seu poder com a autoridade de um rei perante sua corte, mas como todos no poder, no fundo, ele é sozinho.

Se estabelecemos uma pirâmide social, abaixo dos “sangue-puro”, estão mais quatro níveis na sociedade vampírica. Os “nobres” com poderes avançados são o nível “B”, depois em seqüência vêm os vampiros normais no nivel “C”, seguidos pelo nivel “D”, os ex-humanos, que por um tempo são vampiros e depois degeneram para o último nível.

As criaturas mais baixas na pirâmide social vampírica são os que pertencem ao nível “E”, eles são os vampiros que eram humanos e se bestializaram. Os integrantes deste patamar, quando estão fora do controle são exterminados pelos vampiros “sangue-puro” e “nobres”, e, claro, por caçadores de vampiros. Para organizar isso, todos esses níveis, existe um tipo de associação de vampiros chamada “conselhos de anciões” que tem o poder de decisão acima de todos os vampiros.

Todos os vampiros da escola têm uma admiração pelo Kaname, por ele ser um “sangue-puro” e pelas suas qualidades de líder. Entre as garotas existe a Ruka Souen, uma linda vampira de cabelos compridos que é apaixonada por Kaname e o defende de todos os perigos que venham dos humanos ou dos vampiros, como um cão de guarda. Outra vampira que rodea o “sangue-puro”, a silenciosa e rápida Seiren, a guarda-costas oficial do Kaname.

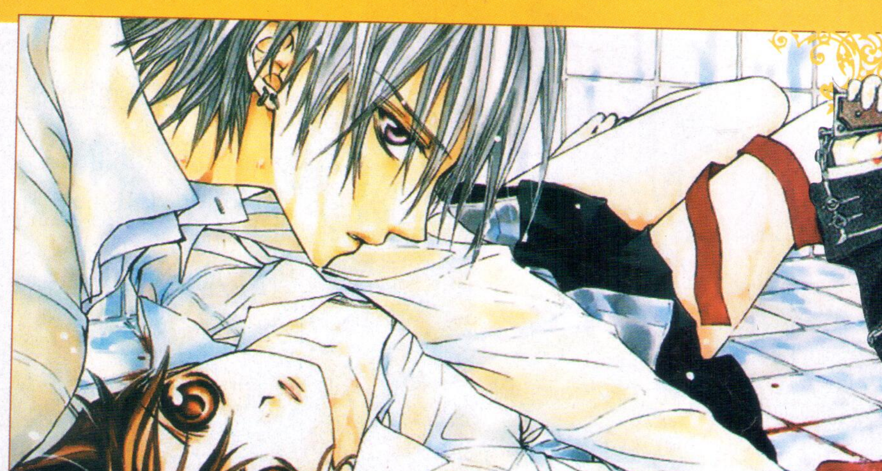
Ainda falando sobre os que estão perto do Kaname temos o Ichijou Takuma, o vice-presidente do dormitório e o amigo mais chegado de Kaname. Ele é o que mais aparenta ser humano, por isso é dele que a Yuuki menos desconfia. Sempre eficiente e estudioso, Takuma sempre resolve as maiores confusões de forma calma a não ser quando não consegue conter as afoitas garotas do Dia.

O Aidou Hanabusa que é o mais atirado e atrevido dos alunos noturnos, sempre está disposto a alcançar o pescoço (braço, mão...) das garotas. Talvez por isso ele é um dos alunos do Turno Noite mais admirados pelas estudantes da Classe Dia que o chamam de “ídolo”. Kain Akatsuki, que faz o estilo desarrumado sexy, geralmente é visto com seu primo Aidou, que não costuma impedir que o “ídolo” apronte na academia, preferindo somente observar.

Esses são alguns dos vampiros que aparecem no mangá, podem até não parecer misteriosos o suficiente, mas não se deixem enganar, porque os personagens deste mangá não são somente bons ou maus, eles, como o Kaname, têm dois lados e atiçam você a descobrir o que existe por trás de suas histórias. E digo que, dentre todos, é esse belíssimo vampiro o que esconde mais.

Vampire Knight
Capítulo 05

VAMPIROS E HUMANOS ...
ME DESCULPE, EU...



João ama Maria, que ama Pedro, que....

A competição no amor é realmente uma fonte de inspiração para as mangakás e uma fonte de prazer para seus leitores que se divertem escolhendo com quem fulano ou beltrano terminará enquanto aproveitam o desenrolar da história. No mangá, o conflito principal é do trio de protagonistas. Yuuki gosta de Kaname, principalmente pelo fato de ele ter salvado sua vida, e também pelo jeito carinhoso e pela beleza vampírica do rapaz que acabam contribuindo muito para os sentimentos em relação a ele. Kaname, apesar de se manter distante, visivelmente gosta de Yuuki, e tem muito ciúme de qualquer rapaz, vampiro ou não, que chegue perto da encantadora guardiã. Ao passar da leitura no mangá vemos que o relacionamento dos dois é construído não só de gratidão, mas de carinho e confiança nos anos que Kaname acompanha o crescimento da Yuuki. É uma das partes mais encantadoras do mangá.

Zero, por outra via, apesar de carrancudo, tem um jeito de proteger a Yuuki e a todos que o rodeam, e deixa entrever uma relação que vai além da amizade com a garota. Pelo drama compartilhado e o tempo de convivência entre eles, além de uma linda tatuagem e o jeito "sexy orfã", tudo isso deixa nossa protagonista deveras confusa. Assim, Zero tem tanto ciúmes do Kaname com a jovem monitora, quanto o vampiro tem dele com a Yuuki.

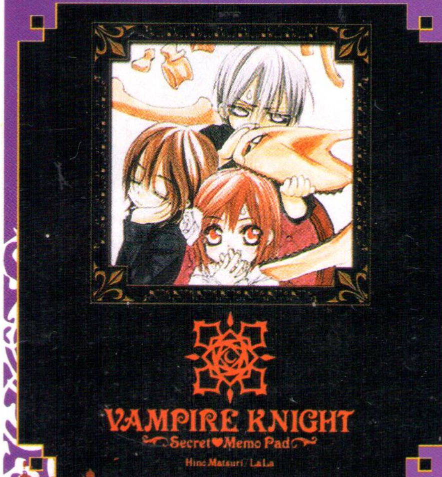
Os dois rapazes, apesar do embate, parece que estabeleceram um tipo de acordo silencioso de cavalheiros, onde esperam que a Yuuki se decida, e às vezes se dão uns empurrões para ver ela se declara pelo rival, mas a Yuuki, assim como eu e todas que lerem o mangá não conseguem decidir quem é o melhor par, quem dos dois é o mais bonito ou sedutor. Pobre Yuuki!

Ainda existe, claro, entre os belos vampiros as paixões não correspondidas. Como a do simpático e atrevido Aidou, que apesar de fazer o maior sucesso com as garotas não consegue conquistar o olhar de quem ele realmente ama, ou da bela Ruka, que tem uma paixão platônica por Kaname, e que por sua vez é a preferida dos alunos humanos, mas os ignora solenemente, cega de paixão pelo belo "sangue-puro".

O matemático e o vampiro

CROSSING
Bloody Rose

O mito sobre os vampiros existe a incontáveis tempos, mas a forma moderna que nós idealizamos romanticamente a figura do vampiro deve muito a um matématico irlândes. Abraham Stoker, o irlandês em questão, mais conhecido como "Bram Stoker", nasceu em 8 de novembro de 1847 e foi o escritor do famoso livro Drácula, lançado em 1897. Mesmo a maioria das pessoas tendo mais contato com o filme de 1992 (protagonizado pelo Gary Oldman) do que com o livro propriamente, em princípio podemos falar que a obra pode ser considerada um romance epistolar, por ter sido escrita na sua estrutura em formato de cartas (epístolas) e anotações de diário feitas pelos personagens Jonathan Harker, Mina Murray e Dr. Seward. Nele, um conde da Transilvânia faz um pacto com o demônio, onde viveria eternamente, contanto que se alimentasse do sangue de humanos e a cada 100 anos transformasse três mulheres em harpias e se reproduzisse com elas. A começo se deslancha quando Jonathan vai ao castelo do conde Drácula, e este o aprisiona. Drácula deixa seu prisioneiro no castelo e vai a Londres, onde encontra a noiva do rapaz, Mina.



Quando o conde se põe em movimento para ter suas novas harpias, uma delas a própria Mina, surge um caça-vampiros, o Professor Abrahan Van Helsing para com bater e exterminar a criatura das trevas. Com esse panorama geral, basta dizer que o livro é um pouco mais dramático, enquanto o filme do Francis Ford Coppola se deteve no romance entre um envolvente vampiro e abandona Mina.

A figura mítica do vampiro idealizada por Stoker foi de tal modo aceito e aperfeiçoado que sua influência em romances e filmes ultrapassou a leitura do próprio livro, tendo assim várias releituras da figura mitológica. Basta ver o número de filmes produzidos desde 1922, quando foi lançado a primeira obra baseada em Drácula até o conhecido "Drácula de Bram Stoker" de 1992. E mesmo assim, a sede do público por vampiros realmente não foi saciada, porque vários livros, filmes e seriados se mantêm com os mocegos, que aliados ou não do bem, conquistam muitos admiradores. Mais recentemente, a rede de televisão BBC lançou uma versão em dezembro de 2006, que segundo alguns fãs do livro, além de trazer um protagonista bem mais erótico, é um dos filmes mais fiéis à obra de Stoker.

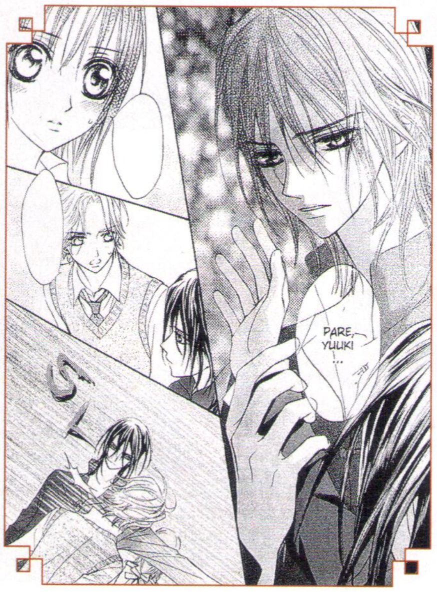
Assim como no mito moderno, o mangá "Vampire Knight" nos traz o lado sensual e romântico de se relacionar com os vampiros. Quanto a isso, a mangaká nos presenteia com cenas muito boas, fazendo dos momentos que os vampiros sugam sangue quase uma performance entre amantes. A Matsuri, na minha opinião, consegue através de suas imagens mostrar quão erótico pode ser ler uma história sobre vampiros. Por isso, não é de se surpreender que esta seja a obra mais bem sucedida da mangaká.

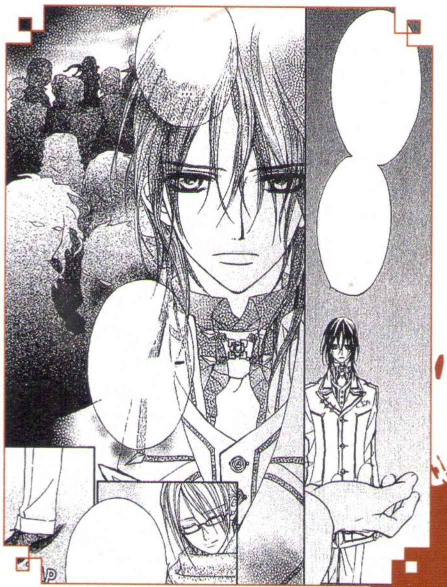
VAMPIRE KNIGHT
Secret♥Memo Pad

Os inimigos

Se existem vampiros, a história não poderia deixar passar em branco e ficar sem falar sobre os terríveis inimigos destas criaturas sombrias, os tais caçadores de vampiros. Assim, na história de Drácula temos Van Helsing como caçador, em "Vampire Knight" aparece o cheio de estilo Yagari Touga. Ele é o mais famoso membro ativo de uma organização secreta do governo, uma associação de caçadores de vampiros. Yagari, inspirado fisicamente no sexy Hugh Jackman do filme de Van Helsing de 2004, com um olho vendado, escondendo o ferimento que um vampiro fez, e seu jeito de mau, leva bem a sério seu dever de exterminador de vampiros, não poupando quem quer que seja. Afinal, para ele vampiro bom é vampiro morto. Yagari somente fica perto dos vampiros sem os matar, se puder atormentá-los de tédio aos pouco, dando literalmente aulas de moral e economia.

Entre os caçadores de vampiros famosos estão os pais do Zero, pois assim como o Van Helsing do livro do Bram Stoker, eles têm toda uma linhagem de caçadores que fazem parte da associação e exterminam os seres das trevas. Mas não pense que tudo é maravilhoso, porque assim como os vampiros, os caçadores também têm de lidar com a política e os favoritismos das organizações que os dirigem, e como todos sabem, onde tem política existem terceiras intenções e luta pelo poder a qualquer custo.

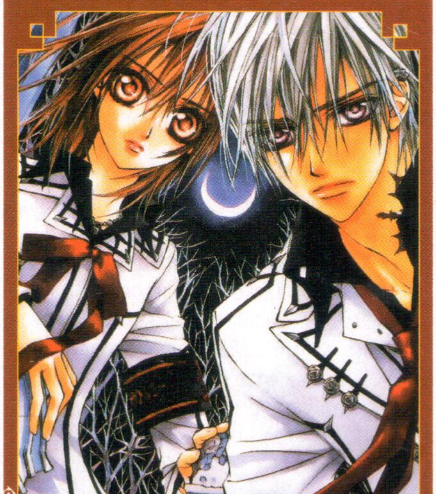


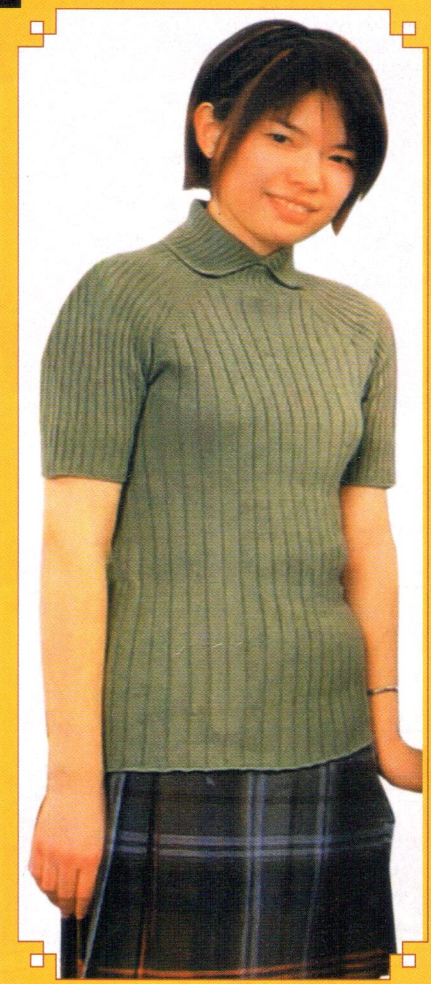


Humor é tudo

Apesar da tensão que ocorre em algumas situações de "Vampire Knight", o humor presente nos mangás da Matsuri Hino como "Merupuri" é algo que realmente a mangaká, por mais que tente, não consegue resistir de acrescentar. As provocações entre o que a Yuuki faz com o Zero e as tiradas de humor em geral estão melhores que em "Merupuri", e pessoalmente gosto muito da forma que ela distribui as piadas no momento certo, sem quebrar climas importantes, como alguns mangakás fazem exageradamente.

Mas se eu tivesse que destacar um personagem como símbolo do humor, destacaria a figura que vai assegurar alívio para o clima que, muitas vezes, toma conta dos personagens é o adorável presidente Cross. É um dos personagens que gosto bastante, porque além do jeito sempre bem-humorado, é dele a idéia que vampiros e humanos podem conviver pacificamente, se houver um pouco de cooperação. Ele que criou Zero e Yuuki, e os trata como filhinhos, apesar do Zero não gostar do tratamento carinhoso de criancinhas que o Cross quer dar, às vezes. Mesmo os tendo "adotado", os monitores da Academia Cross sempre chamam Cross por presidente e somente Yuuki compartilha o pensamento de boa convivência com os vampiros. Porém, não se deixem enganar pelo jeito fofo do presidente, ele sabe mais do que aparenta, e além disso, quando algum aluno descobre o segredo, é o Cross que altera a sua memória.





Mangaká

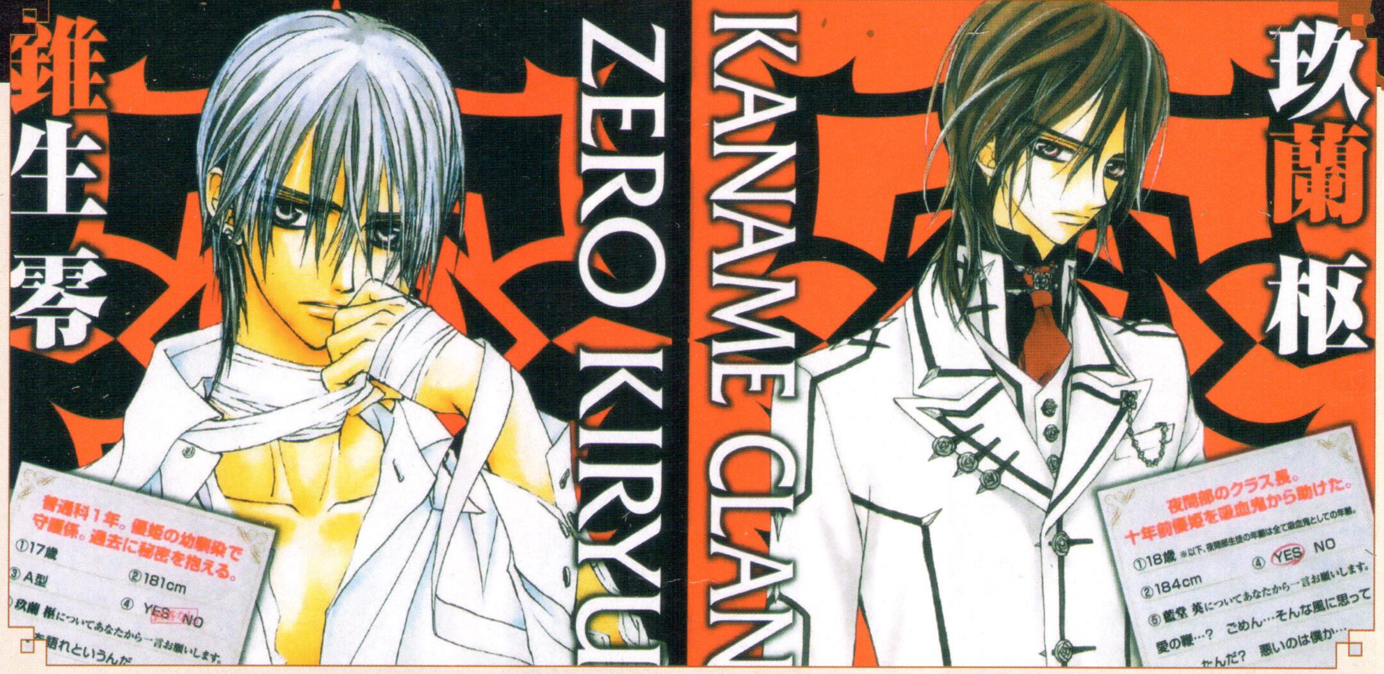
Matsuri Hino, mangaká de "Vampire Knight", nasceu em 24 de janeiro e seu tipo sanguíneo é B. A adorável mangaká gosta de praticar tênis e cantar no karaokê. Sua primeira história foi Kono Yume ga Sametara, publicada em 1995 na revista LaLa, para quem trabalha, atualmente. Porém, antes de se tornar uma mangaká profissional, ela trabalhava numa livraria.

Depois de ler "Vampire Knight", sinto que a mangaká está mais livre, porque nos trabalhos anteriores achei que ela ficava devendo um aprofundamento das relações de alguns bons personagens que criava ou pelo menos dar uma atenção maior a algum que fosse interessante, mas que acabava ficando em segundo plano. O Razu de "Merupuri", por exemplo, me deixou com vontade de saber mais um pouco sobre ele, porém, infelizmente o mangá acabou rápido demais para os personagens secundários, dando conta somente do casal principal, satisfatoriamente. Na verdade, me frustrava ver que as histórias poderiam se prolongar mais um pouco e se desenvolver.

Agora, parece que os editores da revista LaLa (que publica o mangá) disseram: "Fique à vontade, pode escrever quanto quiser". Isso é, evidentemente, conseqüência dos sucessos dos seus primeiros mangás, além da própria Matsuri estar se sentindo mais à vontade para colocar suas idéias no papel.

Mesmo ainda expressando um pouco de timidez, ela já está conseguindo dar conta recentemente, por exemplo, do núcleo dos vampiros e sair um pouco do trio de protagonista do mangá. Vejo muito futuro nesta mangaká, tanto pelo seu belo traço e quanto pelo gosto pessoal de construir mangás com temas populares que envolvem fantasia.

Trecos, tranqueiras e vendas



Acredito que Vampire Knight é o tipo de sucesso que rende muito além dos volumes do mangá e estar na lista dos dez mais lucrativos mangás dos EUA (que investem cada vez mais nos quadrinhos japoneses) é uma confirmação ainda maior disso. As empresas japonesas que publicam as histórias não somente vendem o quadrinho em si, eles também associam outros produtos derivados dos mesmos, como lápis, mochilas, cadernos, bolsas e CDs que vêm como brinde nas revistas ou podem ser comprados em lojas, além do lucro futuro com o licenciamento do mangá e dos derivados.

Um dos produtos interessantes da marca "Vampire Knight", são os CDs-dramas (CDs de áudio que dubladores interpretam os personagens, seguindo um determinado capítulo do mangá) que até o momento estão em três: o LaLa Kirameki Drama CD, o Vampire Knight Midnight CD-Pack e o Vampire Knight Moonlight CD-Pack. Escutei o primeiro capítulo do mangá em japonês e simplesmente não dá para ouvir sem querer urgentemente assistir ao animê. É muito divertido mesmo para quem não sabe o idioma, acompanhar o mangá escutando a interpretação dos personagens.

Vampire Knight

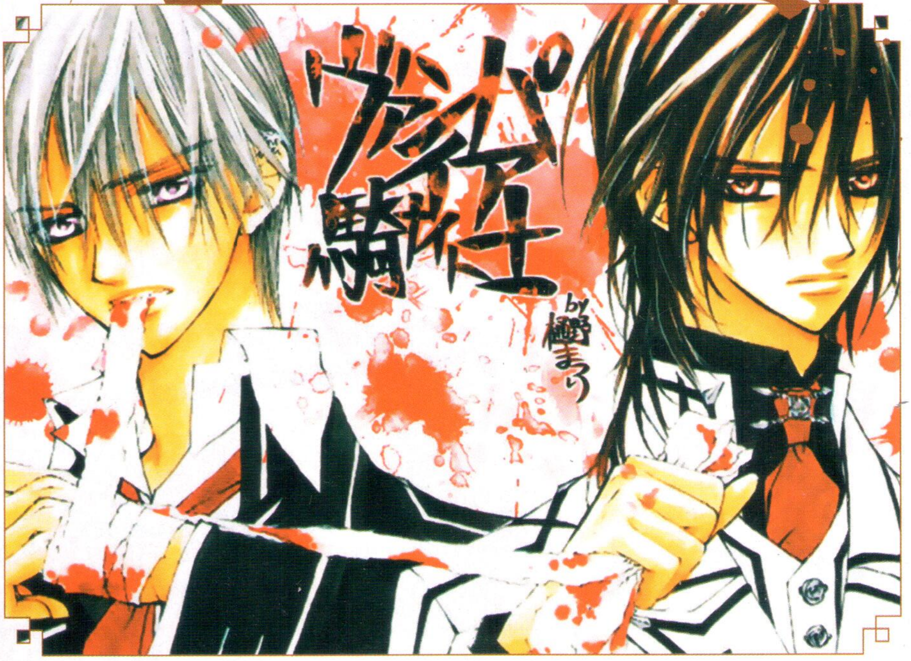
VAMPIRE KNIGHT
VAMPIRE KNIGHT

Infelizmente, ainda não existe um animê de "Vampire Knight". Mas com toda certeza as possibilidades dadas pelo enredo e a garantia de lucro devem brilhar como uma árvore de Natal em dezembro para os empresários japoneses e para os futuros licenciadores estrangeiros, que enfrentam bastante dificuldade para conseguir um título como "Vampire Knight" pela concorrência acirrada.

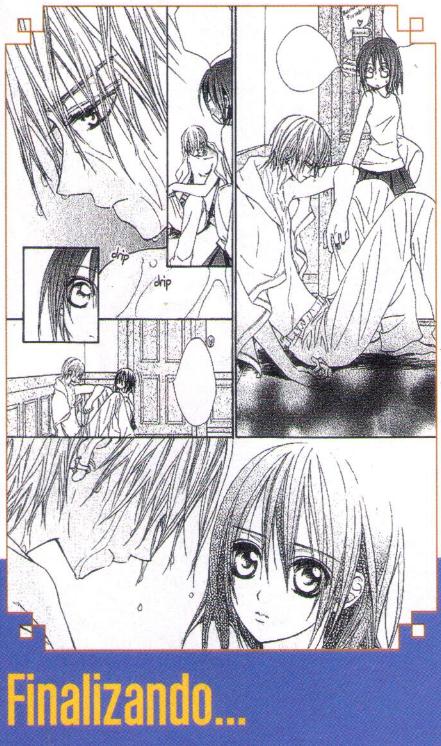
No Brasil

"Vampire Knight" é lançado no Brasil pela editora Panini, que fez um excelente trabalho com "Merupuri", a segunda obra mais famosa da mangaká. Alguns acharam que ainda era muito cedo para ter este mangá nas nossas bancas, pelo fato dele ainda não estar finalizado no Japão e pela chance da mangaká querer alongar a obra fazendo com que alcancemos os volumes originais e tenhamos que dar um intervalo nos lançamentos no Brasil. E esses fãs têm de certa forma sua razão, mas como sou uma otimista e fã sedenta de mais novidades de mangá, penso que a Panini deve ter cogitado esses eventuais problemas, e providenciado meios para que não aconteça, já que essa situação já ocorreu com outros mangás, e o público-alvo ainda se ressente muito dessas paralisações.

No meu modo de ver, por ser um grande sucesso onde foi licenciado, a Panini deve ter adquirido o título antes que outra editora o fizesse, visto que cada vez mais as editoras lutam para trazer bons títulos e conquistar o público. Neste caso, a Panini perderia o público que gostou de "Merupuri", no qual investiu no ano passado, assim como o que simplesmente gosta de histórias sobre vampiros e romance, sendo, portanto, algo comercialmente ruim.



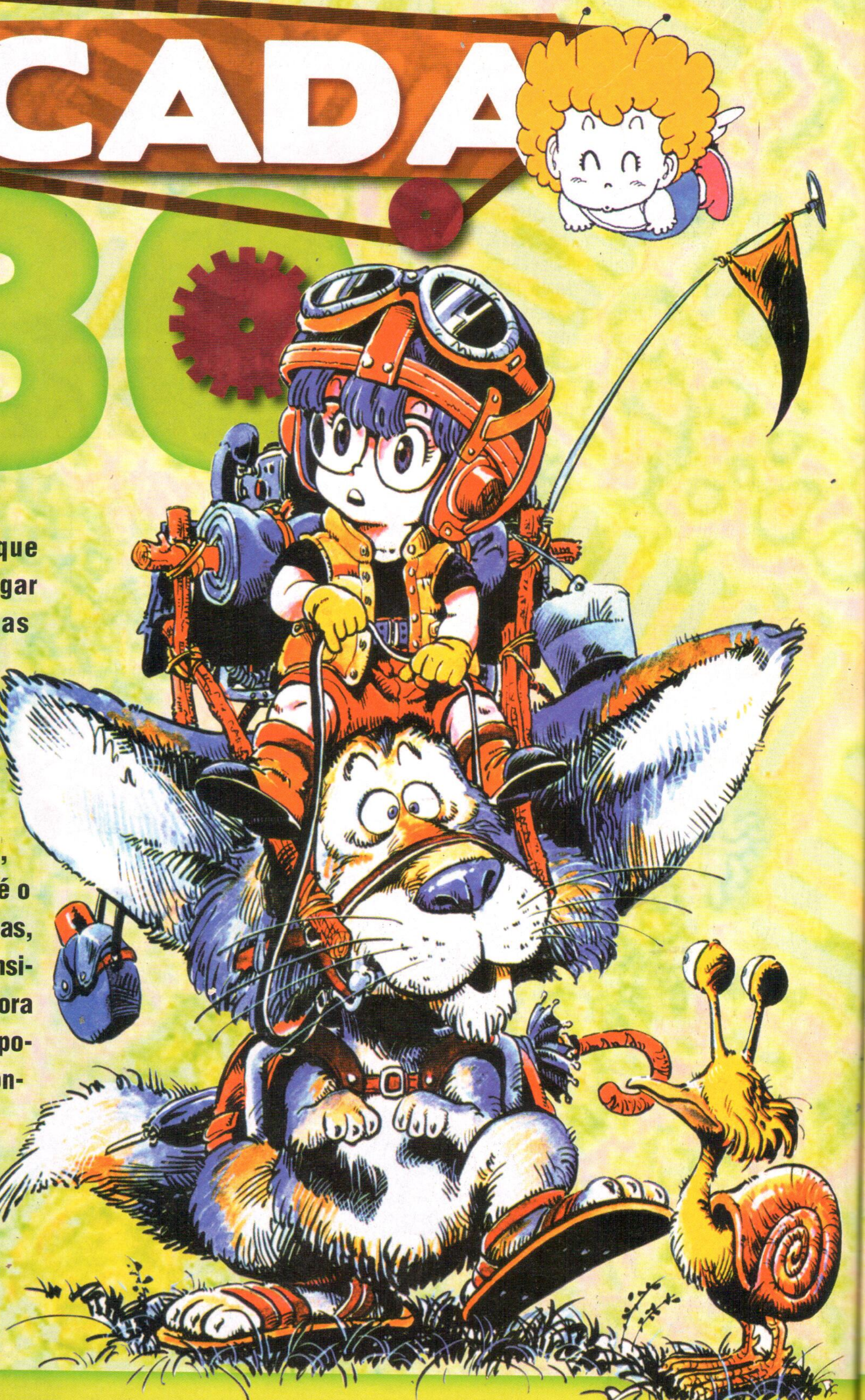
PARE, YUUKI ...
SLAP



Finalizando...

Por fim, se me perguntassem o que iriam encontrar neste mangá, eu diria que além do bonito traço da Matsuri, que muitos já conhecem e o tom de humor ligeiro da mangaká, terão ainda um toque sombrio das histórias sobre vampiros e algumas partes de ação na guerra dos caçadores contra as amaldiçoadas criaturas da noite e, principalmente, uma linda história de amor com uma pequena pitada de sensualidade, que merece estar na sua coleção de mangás.

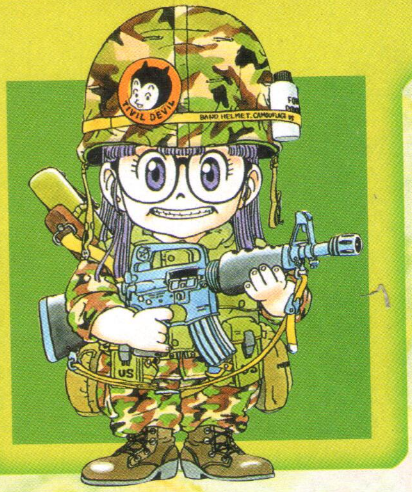
O melhor humor da DÉCADA DE 80



Se você pensa que mora em um lugar maluco, onde as coisas mais absurdas acontecem e a vida parece um circo, é hora de mudar o seu conceito: há lugares muito piores! Ou melhores, se preferir. A Vila Pingüim é o lar das mais estranhas pessoas, o lugar onde alienígenas transitam normalmente e onde mora uma garota robô com superpoderes e que ninguém desconfia que ela possui chips ao invés órgãos. Garanta uma viagem só de ida para a Vila Pingüim conhecer Dr. Slump, o primeiro grande sucesso de Akira Toriyama.

Por Fabio Garcia

e muito mais! EXCLUSIVO! 100



Lá vem a Arale

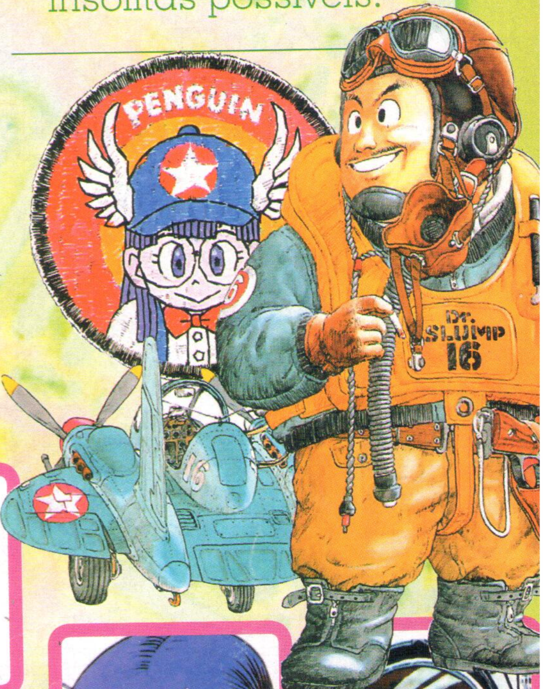
Tudo começou num belo dia em que o doutor Sembee Norimaki decide criar um robô com aparência de garota. Depois de horas na mesa de cirurgia, a garota-robô Arale nasceu. Seria um milagre da robótica... se o robô enxergasse. Um robô míope! Logo, o doutor Norimaki dá um par de óculos para sua cria e ela começa a enxergar o mundo normalmente, mesmo que para o Sembee seja muito estranho um robô precisar de óculos.

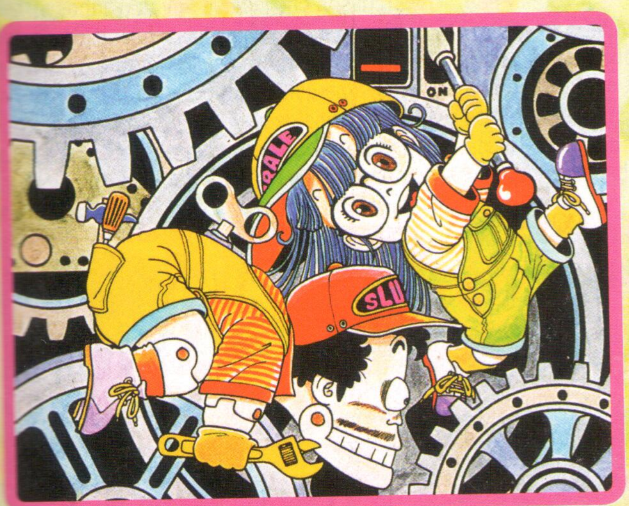
O segundo passo é integrá-la na sociedade, que nesse caso pode ser chamada de hospício. Todo mundo acredita que Arale é a filha do doutor, mesmo todos sabendo que ele é um encalhado sem solução. Ela é aceita na escola e lá começa a fazer amizades com o povo da Vila Pingüim, mais especificamente com a gangue dos rebeldes da escola, composta pela astuta Akane, o atrapalhado Taro e seu irmão caçula Pisuke (que, embora rebelde, usa um simpático chapéu com orelhas de gatinho). Mas a Arale estudar é parte do plano do tarado do Sembee, que sempre foi apaixonado pela professora Midori.

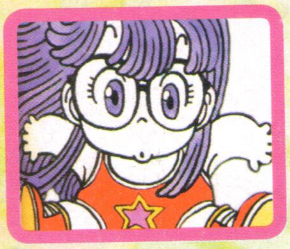
Logo todos começam a se aproveitar da superforça de Arale, mas sem ao menos questionar de onde ela vem. Ninguém estranha ela conseguir girar a cabeça, comer parafusos, correr em velocidades altíssimas etc. Mas o grande poder de Arale é irritar as pessoas com suas perguntas indiscretas e idéias absurdas. Por exemplo, para acordar o doutor Sembee, ao invés de cotucá-lo ou fazer barulho, ela joga uma granada em sua boca.

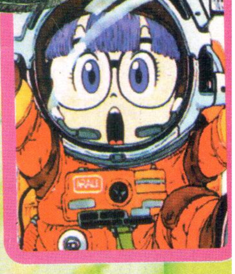
Depois de uma bem-sucedida viagem no tempo, um ovo de dinossauro que Arale ganhou, choca e nasce Gatchan, a mascote da garota. Na verdade, o nome da criaturinha de cabelos cacheados como um anjo, asas nas costas e duas antenas na cabeça é Gajira, uma junção dos dois monstros favoritos da Arale: Godzila e Gamera. E agora, com um amigo estranho como ela, Arale pode brincar muito pela Vila Pingüim.

> O mais divertido é que as histórias seguem como se fosse um teatro de improvisação, onde os personagens tentam aparecer o máximo possível nas situações mais insólitas possíveis.









As histórias

Os personagens precisam ser muito estranhos para não notarem que a Arale é um robô. Na Vila Pingüim estão reunidos os tipos mais pitorescos de personagens, sejam eles entidades sobrenaturais, alienígenas ou até mesmo simples terráqueos com personalidades fortes. E é isso que dá a graça da história: os personagens.

Geralmente, os capítulos começam com uma nova invenção do doutor Sembee, e elas variam de câmeras fotográficas que tiram fotos das pessoas nuas a até mesmo um relógio que escorrega numa tábua para viagens no tempo. Geralmente, a invenção começa a dar errado, ou então a Arale passa a usá-la em suas aventuras malucas.

O mais divertido é que as histórias seguem como se fosse um teatro de improvisação, onde os personagens tentam aparecer o máximo possível nas situações mais insólitas possíveis. Nesse exemplo de teatro a história pode seguir qualquer rumo, o que gera piadas hilárias. Imagine um capítulo em que um seqüestrador faz pessoas de refém. A polícia, então, aparece e começa a conversar com o meliante através de um alto-falante. Surge então uma senhora idosa que pede o alto-falante emprestado. Ao entregar o alto-falante à senhora, ela começa a cantar a música de abertura de Ultraman, e ainda por cima é acompanhada pelos outros policiais, cantando-a como se fosse um hino.

PEN
VIL
5
ARALE NORIMAKI

Outras histórias mostram os problemas que o doutor pode ter se descobrirem a real natureza da Arale, como quando a garota surge em casa querendo fazer cocô pois irão fazer um exame de fezes na escola. Outro detalhe engraçado é a fixação do autor do mangá pelos dejetos humanos: quase todo capítulo tem a participação de um montinho de cocô, com direito a olhinhos, boquinha e até mesmo bracinhos. A própria Arale tem uma fixação escatológica por cocôs, mas tudo é para ajudar o humor da série.

As piadas de Dr Slump beiram o caminho da comédia pastelão ou das piadas bobas, ou então das referências à cultura pop da década de 80. A Arale e o Gatchan geralmente estão brincando de Ultraman e monstro-do-dia e, não muito raramente, os próprios aparecem na história. Na Vila Pingüim ainda reside o super-herói Supaman, uma versão do Superman cujo físico lembra mais o Batman daquele seriado antigo.

Há também os capítulos especiais, que num determinado momento do mangá se tornam mais comuns que os capítulos normais. Nestes, a turma participa de teatros de histórias dos contos de fadas (com direito ao doutor Sembee fazendo uma Cinderella), ou então paródias de grandes filmes clássicos.

Até mesmo o próprio Akira Toriyama aparece nas histórias em sua versão robótica com duas garras. Em um capítulo ele promove um jogo de confraternização entre todos os personagens do mangá, parecido com um esconde-esconde, valendo ter qualquer desejo realizado. Mas nem tudo são flores na Vila Pingüim, pois ela também é lar de um cientista do mal chamado doutor Mashirito. Muito coincidentemente ele é a cara do Torishima, editor malvado do Akira Toriyama, o sujeito que fica cobrando os trabalhos do sempre atrasado autor. O nome do doutor é uma brincadeira com o nome do editor, se notarem um é o outro lendo as sílabas de trás pra frente.

Outras pessoas surgem para atormentar a robô. Uma delas é Kinoko Sarada, uma garotinha de cabelo tigelinha que anda em seu triciclo reclamando que todo mundo está fora da moda. E ainda tem os cômicos alienígenas liderados pelo incrivelmente burro Daioh Niko-chan, um ser que possui a bunda na cabeça e que fica preso na Terra depois de ter sua nave espacial devorada (!) pelo Gatchan.

Mesmo que a história não evolua num roteiro, novos fatos acabam mudando os rumos das histórias. A chegada de novos vizinhos ou até mesmo o inacreditável casamento do doutor Sembee com a professora Midori, gerando o bebê supergênio Turbo. Gatchan também faz uma espécie de meiose e se torna dois, causando o dobro de dor de cabeça ao Sembee e o dobro de diversão para a Arale.

> Daioh Niko-chan é um ser que possui a bunda na cabeça e que fica preso na Terra depois de ter sua nave espacial devorada (!) pelo Gatchan.

ARALE
ARALE

O autor e sua cria

Akira Toriyama hoje é um homem extremamente conhecido e requisitado, mas não era bem assim naquela época. Ele já tinha publicado algumas histórias one-shot de humor, e decidiu se arriscar numa série do mesmo estilo que ele já dominava. A idéia original de Dr Slump era ter o cientista como personagem principal, e a cada capítulo ele inventava um novo badulaque que seria o destaque do episódio.

Mas, depois de ler o primeiro capítulo, o editor do mal Torishima achou que aquela garota robô era muito mais interessante que o doutor, então queria que ela se tornasse a protagonista. Seguindo as ordens dele, criou-se o mangá como o conhecemos, fazendo um sucesso estrondoso no Japão.

O sucesso era tamanho que a Arale aumentou o número de pessoas andando nas ruas com suspensórios e óculos, tornando praticamente uma moda. O jeito de falar da Arale também infectou os japoneses: a garota robô tinha suas próprias palavras para cumprimentar e se despedir ("Ntcha" e "Byetcha" respectivamente) que se tornaram populares no País do Sol Nascente.

A série foi exibida em muitos países, tendo muito êxito na Itália e na América Latina

O traço do Toriyama também evoluiu bastante com o avanço da série, sendo o mais gritante o tamanho da Arale. Se no começo do mangá ela tinha uma estatura normal para uma garota de 13 anos, com o passar dos capítulos ela vai encolhendo, tornando-se mais rechonchudinha e com um estilo mais SD. Segundo o autor, isso se deu pois a Arale ficava mais expressiva pequena. Há também a questão das mulheres, que o próprio autor afirma que desenhava todas iguais, e ficaram com um traço mais diferenciado umas das outras.

É visível a influência da cultura pop em Dr Slump, em qualquer canto você nota algo que se refere a um antigo tokusatsu. O Toriyama também costuma satirizar algumas músicas famosas da época colocando-as em situações absurdas. E várias páginas iniciais do mangá, aquelas que apenas possuem uma ilustração grande, vêm com paródias de clássicos do cinema, como filmes de Charles Chaplin ou até mesmo um Star Wars.

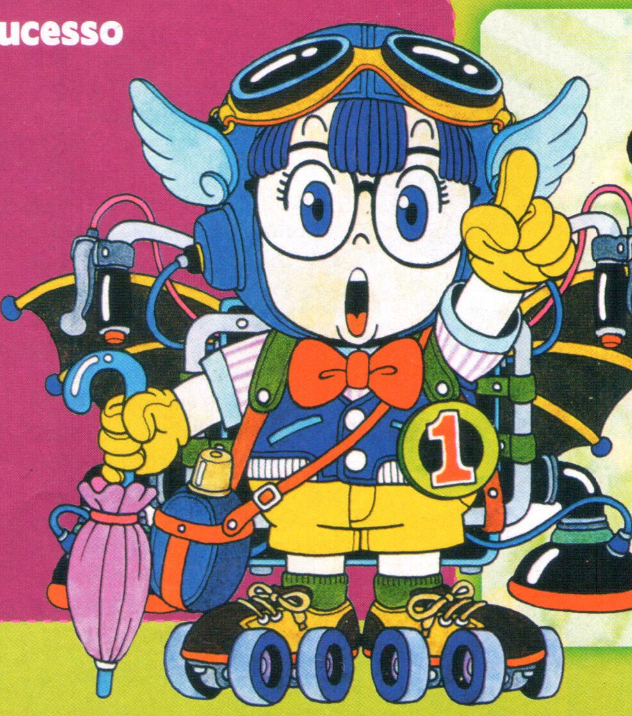
Nas edições encadernadas do mangá, os famosos tankohons, entre os capítulos o autor publicava uma espécie de tirinha contando fatos de sua (hilária) vida de desenhista. As risadas vêm naturalmente quando você lê em uma, depois de se matar para fazer o capítulo da semana, ele envia o material via correio aéreo e fica pensando se teria de desenhar novamente caso o avião caísse. Ou então a história em que uma mosca estava atrapalhando seu trabalho e caiu no vidro de nanquim. Enquanto o autor ria da morte trágica da mosca, esta ressurge dos mortos e começa a pousar em várias partes da folha que ele estava desenhando, sendo obrigado a refazer tudo após executar a mosca com toda a sua fúria.

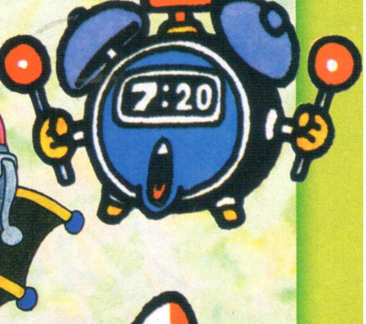
Esse é o verdadeiro Toriyama, pois sua obra posterior (Dragon Ball) mudou um pouco o seu estilo. Mesmo no começo de Dragon Ball nós víamos mais humor que luta, até mesmo referências à Vila Pingüim e piadas envolvendo cocôs. Mas o ápice das citações foi quando, em meio à perseguição de Goku ao General Blue, o garoto cai em plena Vila Pingüim e interage com seus amalucados membros. Um capítulo muito divertido para os apreciadores de ambas as séries.

Um animê de (muito) sucesso

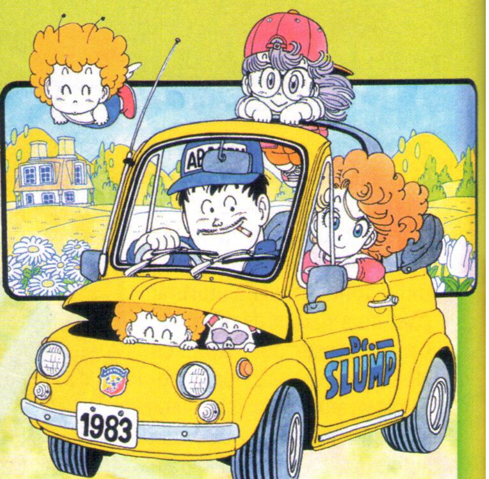
O animê de Dr. Slump veio logo com o sucesso do mangá e durou 243 episódios curtos, que compilados davam 165 programas de meia hora. O sucesso da Arale chegou até mesmo a mudar o nome da série, que ficou como "Dr Slump – Arale-chan". A série foi exibida em muitos países, tendo muito êxito na Itália e na América Latina (Brasil excluso). Junto à série teve também nada menos que dez longas animados para cinema, sendo que o último data de 2007.

Os episódios eram bem curtos e sempre fiéis às histórias amalucadas do mangá. A animação é o que se podia imaginar de uma série do começo da década de oitenta, mas tinha sua personalidade. A Arale ganhou a voz da dubladora Mami Koyama, que além da garota-robô dublou também a Lunch de Dragon Ball e a Shina de Cobra em Saint Seiya.

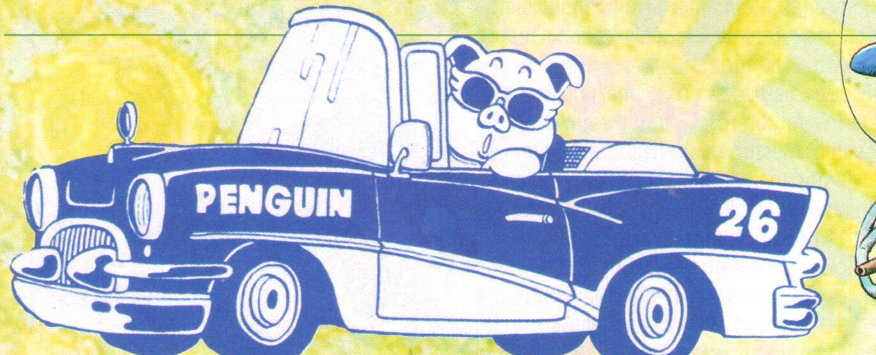




Em 1997, quando acabou Dragon Ball GT no Japão, a emissora colocou no mesmo horário um remake da série original, completamente renovada, com o character design de Dragon Ball GT e visual moderno. A Arale chega a deixar de usar um pouco seu tradicional suspensório para usar roupas mais descoladas. E vários personagens tiveram a coloração do cabelo mudada, como a Akane que se tornou ruiva e o Gatchan cujos cachinhos verdes foram substituídos por fios loiros. A série durou 2 anos e não teve um sucesso como a primeira, mas ainda sim teve sorte internacionalmente. Fez muito sucesso novamente na Itália e agora na Alemanha. Sendo essa série posterior ao Dragon Ball, os roteiristas inventaram de fazer um episódio em que Goku, General Blue e o Ninja Púrpura visitam a Vila Pingüim. Uma bela homenagem que agradou aos fãs do garoto com rabo de macaco.



> Atualmente, a Conrad está trazendo os primeiros mangás de humor do Toriyama num formato mais luxuoso



O fracasso de Dr. Slump no Brasil

Infelizmente, a série não fez sucesso no país em seu lançamento pela Editora Conrad. Se lá fora o mangá está sendo publicado com muito sucesso, pela Viz nos EUA, e uma edição de luxo está vendendo bem no Japão, aqui no Brasil o mangá amargou vendas baixíssimas que, segundo pessoas da própria editora, não conseguia nem pagar a mulher do cafezinho da Conrad. Devido às baixas vendas, o mangá foi cancelado em sua edição 14 (correspondente à edição 7 no Japão, de 18 volumes encadernados). Os motivos para o não-sucesso são muitos, entre eles o fato da editora empurrar o mangá como se fosse apenas mais um do mesmo autor de Dragon Ball, quando na verdade são séries para públicos diferentes. Outro problema foi que a série saiu logo no começo da mania por mangás no país, e ele é de um gênero que não funciona muito em banca (vide o cancelamento de Shin-chan, outro mangá de humor injustiçado). Atualmente, a Conrad está trazendo os primeiros mangás de humor do Toriyama num formato mais luxuoso, que seria uma alternativa para um possível retorno de Arale ao Brasil.

O problema não é a história, e sim a mentalidade do público na época. Hoje temos mangás de vários estilos, e com certeza Dr. Slump poderia entrar em um deles e vender melhor.

Voltando ou não, Dr. Slump é um mangá hilário que nos faz rir das piadas mais bobas existentes. A Arale foi uma personagem que marcou o Japão, assim como o coração dos leitores que gargalhavam com suas piadas escatológicas e confusões. Caso ela volte para o Brasil, será recebida por um público fiel dizendo "Ntcha" para sua deusa dos cabelos roxos.

www.u-hero.com.br

U-HERO®

2007

realização arroyo

AÇÃO SOCIAL

Faça seu papel de super-herói, doando um dos itens abaixo:

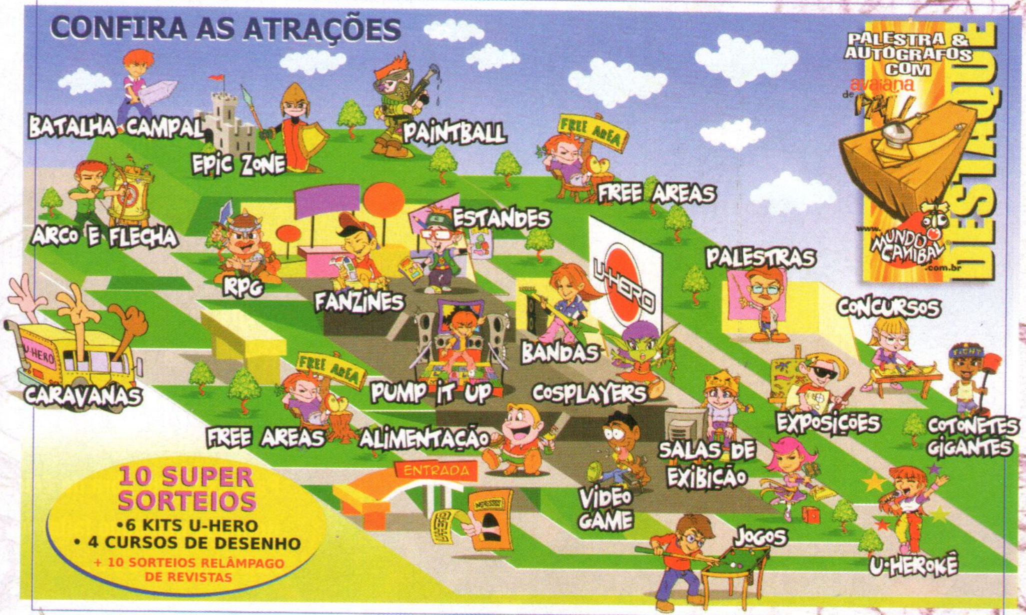
- 1 kg de alimento
- um livro
- um brinquedo
- um agasalho

Não se preocupe com a quantidade, mas com a qualidade! Sempre pensando na dignidade de quem irá receber sua doação.

24 e 25 de novembro
parque da uva - jundiaí

MEGA EVENTO DE
MANGÁ • COMICS • ANIME
CARTOON • RPG • SCI-FI

TORNEIOS - CONCURSOS - SHOWS - PALESTRAS
JOGOS INTERATIVOS - DIVERSÕES INFLÁVEIS - SORTEIOS
EXPOSIÇÕES - ESTANDES


CONFIRA AS ATRAÇÕES
BATALHA CAMPAL
EPIC ZONE
PAINTBALL
FREE AREA
FREE AREAS
ARCO E FLECHA
ESTANDES
RPG
FANZINES
U-HERO
PALESTRAS
CARAVANAS
BANDAS
PUMP IT UP
COSPLAYERS
FREE AREAS
ALIMENTAÇÃO
ENTRADA
SALAS DE EXIBIÇÃO
VIDEO GAME
JOGOS
EXPOSIÇÕES
CONCURSOS
COTONETES GIGANTES
U-HEROKÊ
PALESTRA & AUTÓGRAFOS COM avaiana
MUNDO CANIBAL
DESTAQUE

10 SUPER SORTEIOS
- 6 KITS U-HERO
- 4 CURSOS DE DESENHO
+ 10 SORTEIOS RELÂMPAGO DE REVISTAS

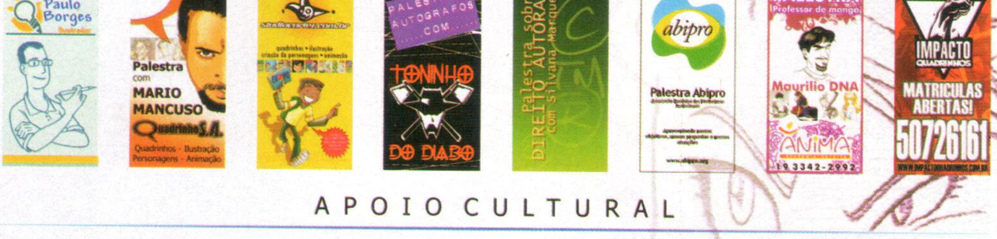
BANDAS

ANiRoX · Tsunami · A. N. Y. · Rasendori

Participação Especial
RICARDO CRUZ
COM A BANDA ANiRoX™

Tsubasa · Jam no Tamani · MEGA DRIVE

PALESTRAS


Paulo Borges
Palestra com MARIO MANCUSO
Quadrinho S.A.
Quadrinhos - Ilustração
Personagens - Animação
quadrinhos • ilustração
criação de personagens • animação
PALESTRA E AUTÓGRAFOS COM.....
TONINHO DO DIABO
Palestra sobre DIREITO AUTORAL com Silvana Marques
abipro
Palestra Abipro
PALESTRA
Professor de mangá
Maurilio DNA
ANIMA
19 3342-2992
IMPACTO QUADRINHOS
MATRÍCULAS ABERTAS!
50726161
WWW.IMPACTOQUADRINHOS.COM.BR

APOIO CULTURAL

Revista NeoTOKYO

Editora Escala

NOVA SCHIN

PLAY PAINTBALL

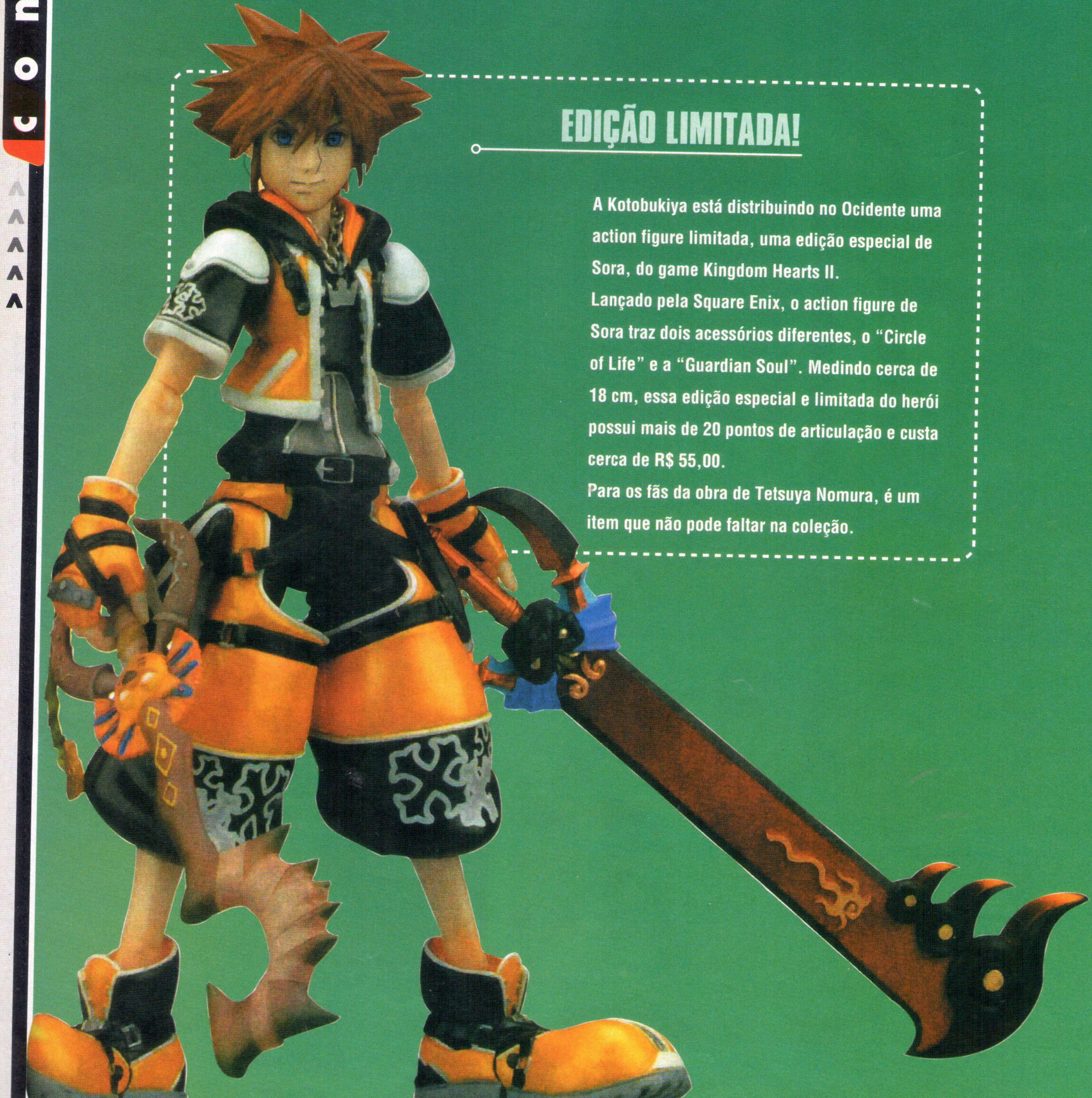
A maior variedade de sabores do Brasil
frutiquello Sorvetes
www.frutiquello.com.br

Lago Azul

abipro

Gráfica Milênio
TEL/FAX: 11 - 4607-9296

Aqui, todo mês, alguns produtos bacanas ligados ao universo do animê e mangá. Infelizmente, nem todos serão facilmente encontrados no Brasil, mesmo através de importadores, mas ficam registrados pelo caráter de curiosidade do que anda saindo lá fora...



EDIÇÃO LIMITADA!

A Kotobukiya está distribuindo no Ocidente uma action figure limitada, uma edição especial de Sora, do game Kingdom Hearts II.

Lançado pela Square Enix, o action figure de Sora traz dois acessórios diferentes, o "Circle of Life" e a "Guardian Soul". Medindo cerca de 18 cm, essa edição especial e limitada do herói possui mais de 20 pontos de articulação e custa cerca de R$ 55,00.

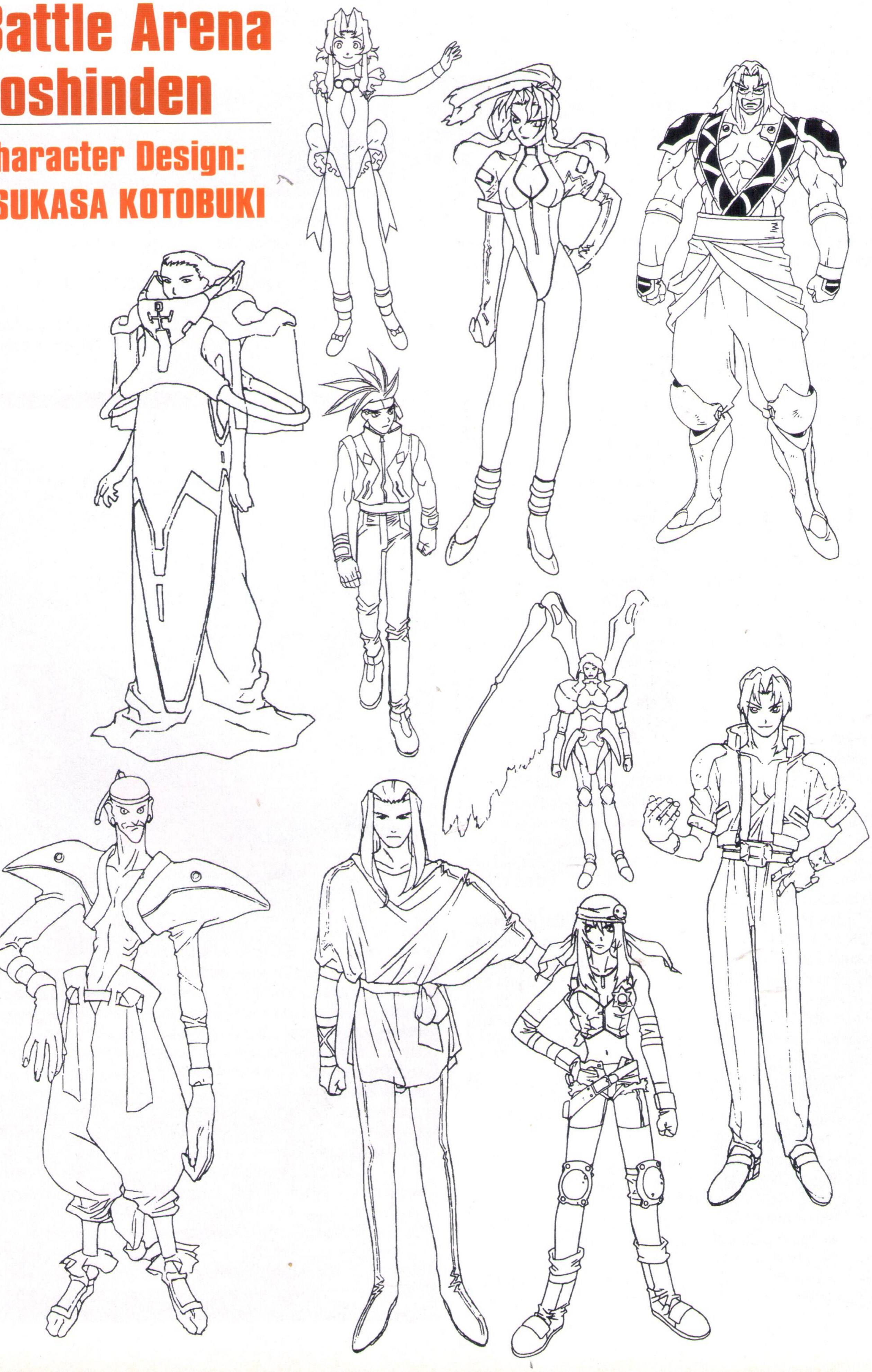
Para os fãs da obra de Tetsuya Nomura, é um item que não pode faltar na coleção.

ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

Battle Arena Toshinden

Character Design: TSUKASA KOTOBUKI



Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

GALERINHA DA NT ^^

Olá Galerinha da NT! Tudo bom?? É o seguinte, tenho algumas dúvidas e alguns pedidos. Vamos às dúvidas: 1 - Qual a edição que fizeram a reportagem sobra Ouran Host Club? 2 - Qual a edição que fizeram a reportagem sobre Yaoi e Yuri? Os pedidos: Eu quero muito, muito, muito!! uma reportagem sobre: One Piece, Gravitation e Zettai Kareshi - O Namorado Perfeito.

Camila Melo - Porto Alegre/RS

Oi Camila, tudo bem? Valeu por entrar em contato e pode deixar que todas as matérias pedidas já estão sendo preparadas por nossa turma (One Piece e Gravitation estão mais adiantadas, viu?). Sobre suas dúvidas, vamos às respostas: 1) na NT 10; 2) nas NT 8 e 14, respectivamente.

PEDIDOS

Olá galera da NT! Quero dizer que o trabalho que vocês estão fazendo é ótimo, a Neo Tokyo é a melhor revista de animê e mangá que já vi. Gostaria de pedir que vocês falassem sobre a nova fase de Naruto, Busou Renkin (que são animês novos e pouca gente conhece), e também queria matérias sobre One Piece e FullMetal Alchemist. Gostaria também de pedir dicas para os jovens mangakás (quais animês e mangás devemos conhecer, dicas de temas, sites etc.) Obrigado pela atenção, vlw!!!

Adson Leonardo – Belo Horizonte/MG

Oi Adson, tudo bem? Obrigado pelas palavras de incentivo. É sempre bom ver que estamos conseguindo satisfazer nossos leitores, sempre "loucos" por informações. Dos seus pedidos, muitas matérias já estão encaminhadas e sendo finalizadas, como a da nova fase de Naruto e One Piece. FMA já teve matérias publicadas em diversas edições, mas outras novas virão. Uma com dicas para futuros mangakás é algo que já vem sendo pedido faz um bom tempo, mas como é algo muito importante, onde não podemos errar — pode demorar um pouco mais, OK?

MUITOS PEDIDOS!

Olá, meu nome é André, gostaria de pedir a vocês publicarem na NT imagens gigantes de Death Note e Sailor Moon, e também matérias sobre essas maravilhosas séries, além de outras do CLAMP, como Tsubasa Chronicle e XXXHolic! Por favor!

André Sermarini – Santos/SP

Grande André, pode deixar que estamos fazendo um especial sobre o CLAMP para muito breve tá? Sobre seus outros pedidos, Sailor Moon já ganhou uma matéria especial na edição 7, XXXHolic na edição anterior e Death Note é um dos destaques desta edição que você tem em mãos. Ficou contente?

DÚVIDAS E AGRADECIMENTOS

Quero parabenizar pela excelente revista. Adorei as matérias sobre Evangelion, Cavaleiros do Zodíaco, Ranma 1/2, Hunter X Hunter, Naruto e tantos outros animês fabulosos.

Gostaria de solicitar: uma matéria sobre todos os filmes de Evangelion e Naruto. Parabenizo-os pela seção Fanfic/Conto que realmente é demais, pois sou fissurado por fics. Gostaria de ler uma fic sobre Naruto e Hinata.

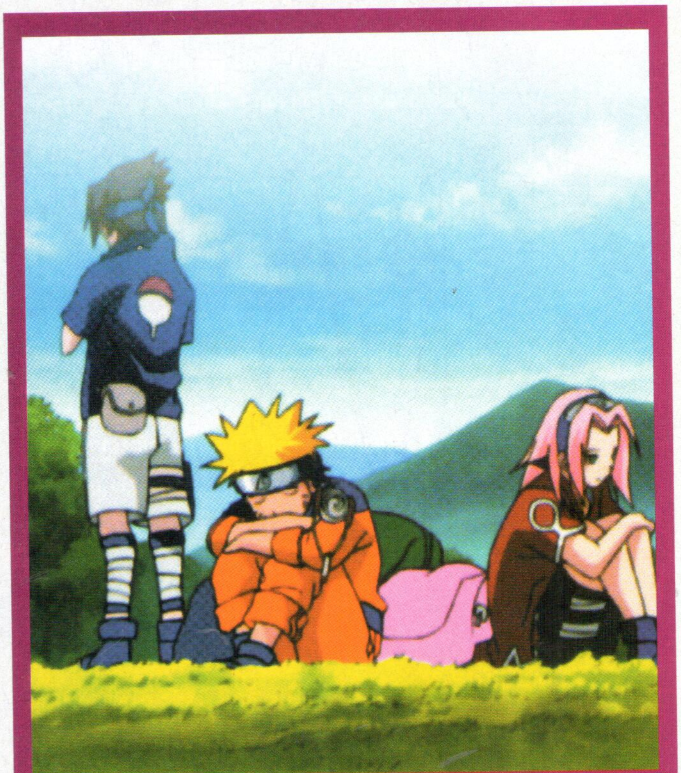
Desde já agradeço pelo ótimo trabalho.

Márcio Roberto – Belém/PA

Oi Márcio, tudo certinho? Que bacana que você tenha curtido nossas matérias, sempre tentamos fazer o melhor possível e acredito que vocês percebem isso. Claro que às vezes fica faltando um detalhe, mas sempre tentamos trazer informações completas pra vocês. Sobre seu pedido, uma matéria especial apenas sobre os filmes destas séries é uma ótima pedida, já que ambas recentemente ganharam filmes novos, né? Sobre a seção de fics, adoramos este espaço também e vamos ver se alguém manda um sobre esse casal, né? Alguém se habilita?

MYTHICAL SLEUTH LOKI E LOVE HINA

E aí pessoal da NT? Sou o Adilson e quero muito elogiar o trabalho



MAIS NARUTO

Olá galera da NT, antes de mais nada, parabéns por essa excelente publicação que nos diverte todo mês. A minha sugestão é a seguinte: não liguem para o que outros falam a respeito de Naruto, afinal esse é o desenho não do momento, como alguns dizem, mais sim, um fenômeno de massa que promete durar por muito tempo, assim como CDZ e outros que fizeram sucesso por aqui. Por favor, publiquem, publiquem e publiquem matérias sobre Naruto!

Luana Alves

Eita Luana, se prepara que umas levas de fãs vão querer te pegar (risos)... Brincadeiras à parte, acredito que nossos leitores já saibam que séries de grande sucesso, como Naruto, Cavaleiros do Zodíaco, entre outras, são muito importantes para o mercado como um todo. Com tais séries fazendo sucesso, não apenas entre os fãs de animê e mangá, mas atingindo um público de momento, nossa revista venderá mais, produtos oficiais chegarão ao mercado e tudo isso cria um ciclo vantajoso para todos, com novas séries chegando... é importante os leitores entenderem isso.

FÃ DE YAOI E YURI

Bom, primeiramente gostaria de dizer que adoro a revista, é a melhor revista de animê e mangá que já li. Acompanho a NT há um tempo e gosto muito das matérias... gostei principalmente das matérias sobre Yaoi e Yuri, afinal amo animês desses gêneros, e também amei a matéria sobre Nobuta. Wo Producer e Arashi. Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre a banda de J-Pop KAT-TUN, pois já vi ela ser citada nas matérias sobre Nobuta e Arashi, e também na do Tackey e Tsubasa, porém não vi nenhuma matéria sobre a própria banda...

Letícia Alves Batista - Lêh Chan

Oi Lê! (posso te chamar assim, né?) Espero que você continue com a gente por muito tempo, pois se depender do lado de cá a NT vai continuar por muitos anos. Fico feliz que você tenha gostado dessas matérias citadas, e sobre seu pedido, a banda KAT-TUN já ganhou uma matéria, sim! Você curtiu?

de vocês, todo o lugar em que vou sempre levo uma Neo Tokyo comigo. E agora vai alguns pedidos: Mythical Sleuth Loki e Love Hina, pois vejo poucas (pouquíssimas) coisas sobre eles em revistas.

Adilson dos Anjos Bruno Júnior

É isso aê, Adilson, tem que andar sempre com uma NT para mostrar para os amigos (risos). Bom, deixando a brincadeira de lado, ficamos muito felizes com sua mensagem e pode deixar que as matérias que você pediu serão produzidas, certo? Aliás, o que tem de gente pedindo Love Hina aqui não é brincadeira...

PRIEST

Alô galera da NT, escrevo pela primeira vez pra pedir uma matéria do mangá Priest, pois acho esse trabalho 100%, assim como o trabalho da revista que melhora a cada edição. Adorei as matérias de Bleach e FMA. Gostaria de pedir ainda uma matéria de KIBA, pois estou assistindo a esse animê e não sei muita coisa sobre ele. Bom amigos... era isso, e desde já agradeço a vocês. Valeu!!

Glayson Eduardo - São Luis/MA

Oi Glayson, tudo certinho? Quer dizer que você está gostando de assistir a KIBA né? Olha, tem uma pessoa aqui na redação que é viciada nessa série, vou passar a peteca para ele... Priest está na nossa lista de futuras matérias, aliás, realizamos uma super entrevista com o criador desse quadrinho coreano, fique de olho, tá?

SONHO REALIZADO!

Olá, pessoal da Neo Tokyo!!! Meu nome é Letícia Midori, amo muito a revista, tenho todas as edições e quero elogiar o belo trabalho que vocês têm feito, divulgando a cultura nipônica e principalmente animês e mangás. Eu amo desenhar, por isso fiz um desenho caprichado e gostaria que ele fosse publicado na revista que tanto amo!! Seria uma honra para mim!!!

Letícia Midori

Grandeeeee Letícia. Obrigado pela força. Só uma coisinha. Dê uma olhada na seção Fan Gallery onde preparamos uma surpresa para você, tá? Bjus!

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Fest Comix
São Paulo - SP
2 a 4 de Novembro de 2007
www.comix.com.br/fest/

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

QUEREM SE CORRESPONDER:

O **Adson** gostaria de me corresponder com fãs de Naruto, Busou Renkin e FullMetal, o e-mail dele é leo-harry357@hotmail.com.

O **Adson** quer divulgar, também, o blog do seu amigão: http://soanime000.blogspot.com

O **Roberto** quer conversar com leitores da NT pelo MSN josarado@hotmail.com.

A **Sharon Ueta** quer fazer amizades e trocar cartas com fãs de animês e mangás. Tudo pode ser combinado pelo e-mail meigomimi@yahoo.com.br.

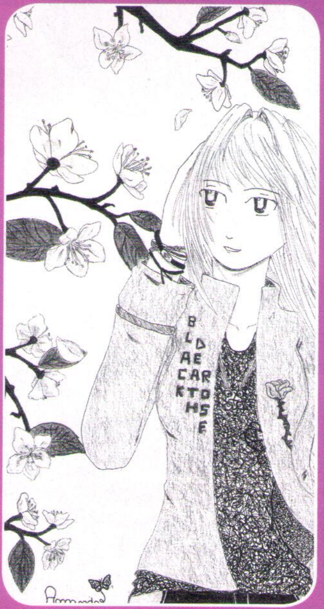
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .

MIDORI - 2007

Letícia Midori

Matheus Emilio Campos Larrúbia

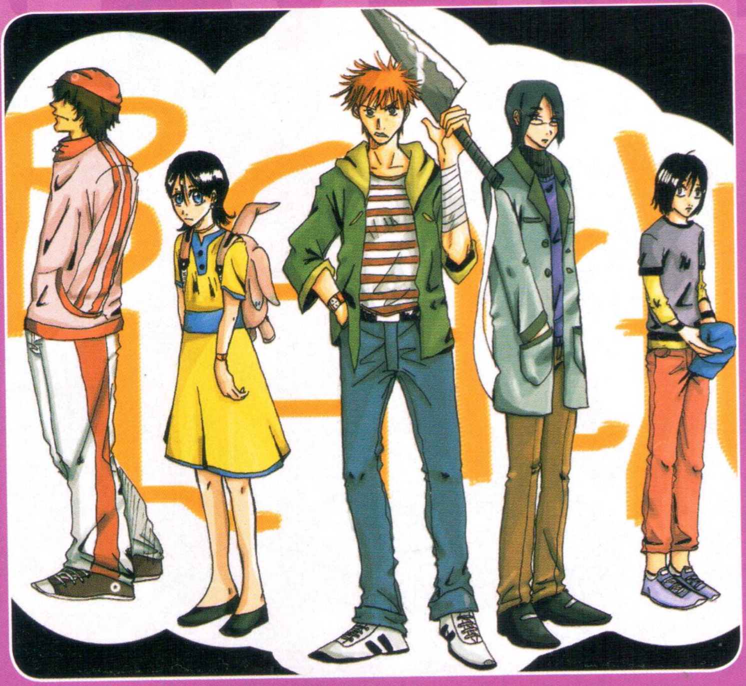
Livia Suguihara



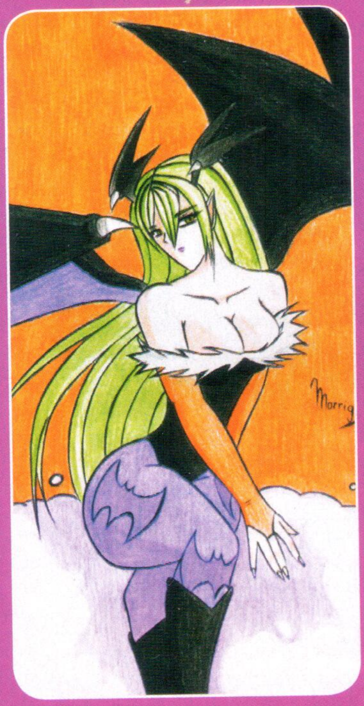
Amanda Barbosa Ribeiro

Carina da Silva

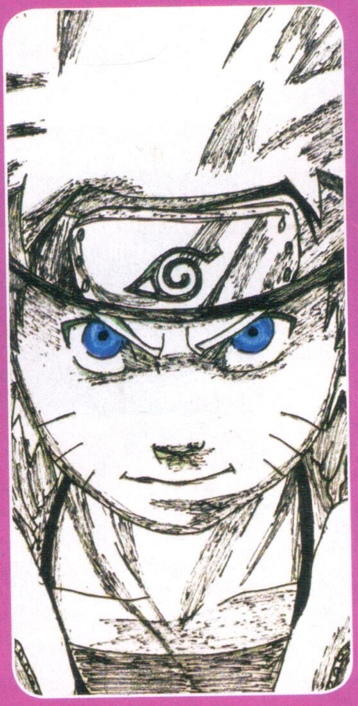
Fan Gall



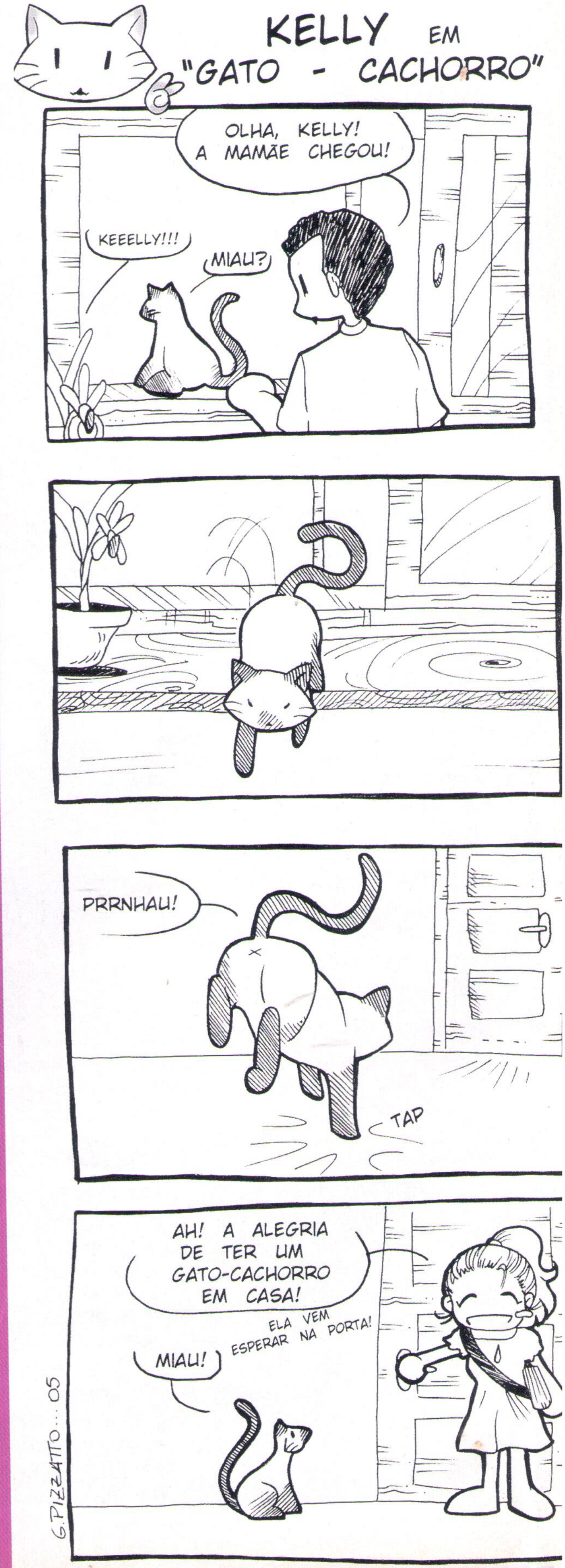
Lívia Pereira da Costa



Daniel Véras da Silva



Ruana Freiman de Moraes


KELLY em
"GATO - CACHORRO"
OLHA, KELLY! A MAMÃE CHEGOU!
KEEELLY!!!
MIAU?
PRRNHAU!
TAP
AH! A ALEGRIA DE TER UM GATO-CACHORRO EM CASA!
ELA VEM ESPERAR NA PORTA!
MIAU!
G.PIZZATTO... 05

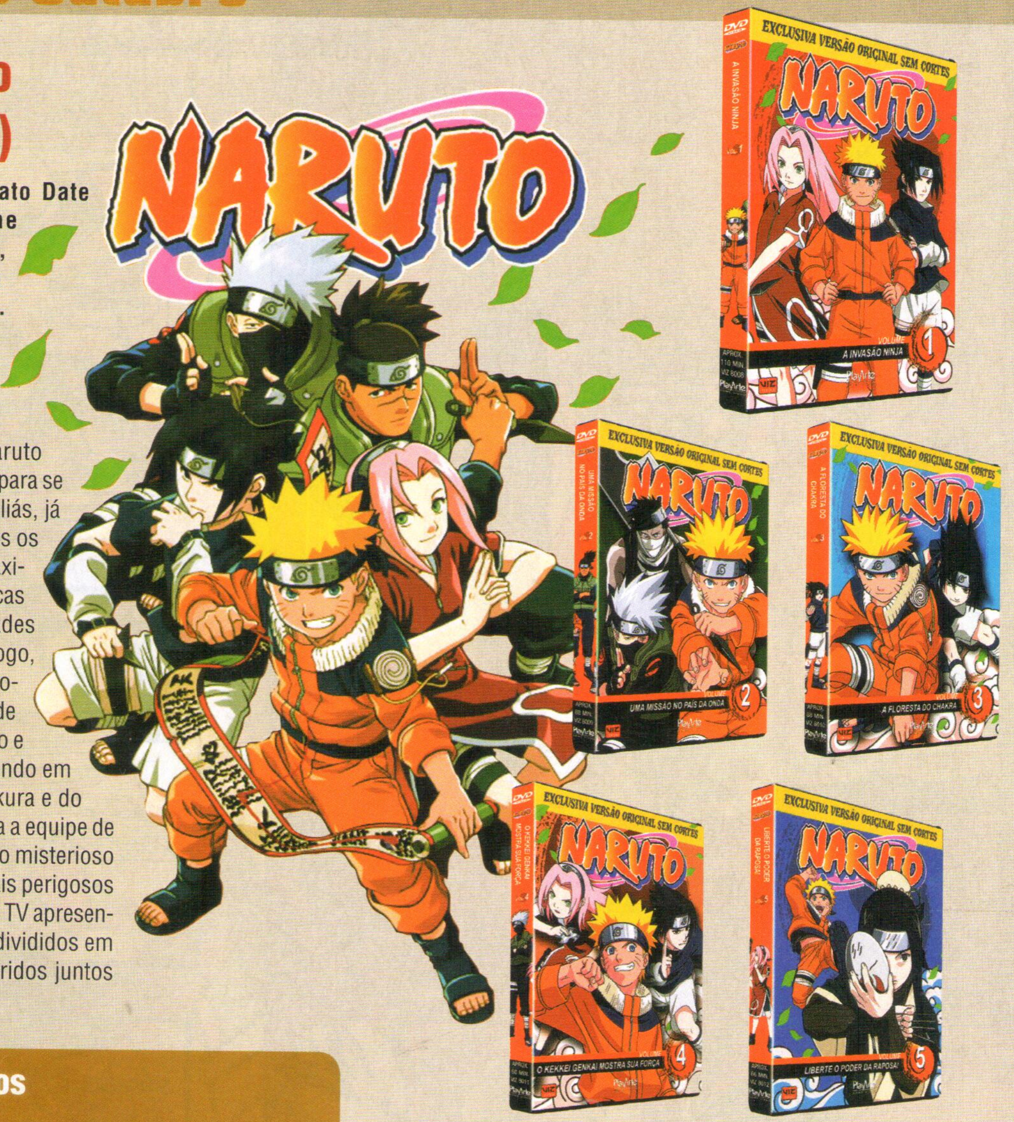
Por Otávio Moulin

Checklist de Outubro

Coleção Naruto (Volumes 1 a 5)

(Naruto, JAP, 2002) De Hayato Date e outros. Vozes de Tatiane Keplermaier, Úrsula Bezerra, Thiago Keplermaier, Robson Kumode, Élcio Soldré. PlayArte. [Venda]

Você acha que sabe o que é um ninja? Isso é porque você não conhece Naruto Uzumaki. Aos 12 anos, ele estuda para se tornar ninja - mais do que isso, aliás, já que ele quer ser o melhor de todos os tempos! Ele vai se esforçar ao máximo para aprender os jutsus, técnicas secretas que permitem habilidades extraordinárias como manipular fogo, água ou ainda se multiplicar. O problema é que Naruto, o pior aluno de sua classe, é exibido, problemático e cheio de energia, sempre se metendo em encrencas. Ao lado da amada Sakura e do eterno rival Sasuke, Naruto integra a equipe de número 7, aprendendo as lições do misterioso ninja Kakashi e enfrentando os mais perigosos inimigos. Primeiro arco da série de TV apresentando os 19 primeiros episódios divididos em 5 volumes, que podem ser adquiridos juntos em um box ou separadamente.


NARUTO
EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
A INVASÃO NINJA 1
UMA MISSÃO NO PAÍS DA ONDA 2
A FLORESTA DO CHAKRA 3
O KEKKEI GENKAI MOSTRA SUA FORÇA 4
LIBERTE O PODER DA RAPOSA! 5
PlayArte

Confronto de Guerreiros

(Battle of Wits, HKO, 2006) De Jacob Cheung. Com Andy Lau, Nicky Wu, Wu Ma. Swen. 133 min. [Locação]

Em 370 AC, com a China dividida, o poderoso reino de Liang decide tomar a pequena cidade-estado de Mot-su. Enquanto as tropas rumam ao destino comandadas pelo Comandante Xiang, um famoso estrategista, a população de Mot-su deposita suas esperanças em um guerreiro misterioso chamado Ge Li, especialista em táticas defensivas.

A Face

(Face, COR, 2004) De Yu Sang-gon. Com Shin Hyun-jun, Song Yoon-ah, Kim Seung-wok. Europa Filmes. 84 min. [Locação]

Especialista em reconstrução de faces decide se afastar do trabalho para cuidar de sua filha, que sofreu um transplante de coração. Ao mesmo tempo, a polícia começa a descobrir uma série de cadáveres derretidos, que só podem ser identificados através do processo de reconstrução dos crânios. O especialista, a princípio, se recusa a ajudar mas logo fica intrigado ao notar uma ligação entre as mortes e a cirurgia de sua filha.

Os Filhos de Hiroshima

(Sons of Hiroshima, JAP, 1952) De Kaneto Shindo. Com Nobuko Otowa, Osamu Takizawa, Niwa Saito. Lume. 97 min. [Venda]

Com o fim da ocupação americana no Japão, professora viaja até sua cidade-natal para rever antigos amigos e conhecidos e testemunha os horrores dos efeitos causados pela detonação da bomba atômica.

Os Guerreiros de Jade

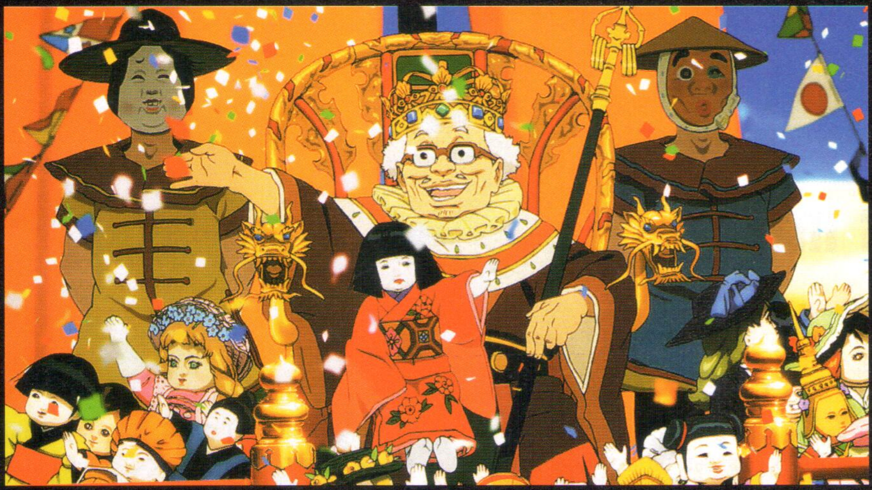
(Jade Warrior, FIN/CHI, 2006) De Antii-Jussi Annila. Com Tommi Eronen, Markku Peltola. Califórnia. 110 min. [Locação]

Co-produção entre a Finlândia e China, este épico mostra a aventura de um guerreiro na China medieval que, transportado para a Finlândia moderna, descobre seu verdadeiro poder e habilidade em uma luta através do tempo e espaço para encontrar sua amada e derrotar um poderoso feiticeiro.

Tiger Blade

(The Tiger Blade, TAI, 2005) De Theeratorn Siriphunvaraporn. Com Asadawut Luantsuntorn, Pongpat Wachirabunjong, Phimonrat Phisarayabud. VideoFilmes. 88 min. [Venda]

Policial de cabeça quente, dono de poderes mágico, se junta a uma colega para caçar uma gangue de violentos bandidos liderada por um feiticeiro, que só pode ser derrotado pelo poder de uma espada mística conhecida como Tiger Blade.



Paprika

(Paprika, JAP, 2006) De Satoshi Kon. Vozes de Megumi Hayashibara, Toru Furuya, Koichi Yamadera. Sony. 90 min. [Locação]

Quando uma máquina desenvolvida para que terapeutas possam entrar nos sonhos de seus pacientes para melhor entendê-los é roubada, uma catástrofe é eminente já que o ladrão passa a utilizar o equipamento para controlar a mente das pessoas. A única esperança cai sobre Chiba, uma pesquisadora que entra no mundo dos sonhos na figura da bela Paprika para descobrir a identidade do criminoso.

Tropa de Elite

(Hit Team, HKO, 2001) De Dante Lam. Com Daniel Wu, Alex To, Ruby Wong. Flashstar. 94 min. [Locação]

Quando um policial disfarçado é gravemente ferido e a corporação não aceita pagar suas despesas médicas, um grupo de colegas se revolta e planeja atacar os bandidos de forma clandestina a fim de roubar o dinheiro necessário para pagar o tratamento. Um investigador da corregedoria descobre o plano e tem que decidir entre aplicar a lei ou apoiar o time a fazer justiça com as próprias mãos.

Time

(Time, COR, 2006) De Kim Ki-duk. Com Syung Hyun-ah, Park Ji-hyun, há Jun-woo. Califórnia. 98 min. [Locação]

Quando uma mulher passa a desconfiar que seu amado não gosta mais dela, decide desaparecer e fazer uma radical cirurgia plástica, para reaparecer meses mais tarde se apresentando como outra pessoa para reconquistar o homem. O problema é que quando retorna, descobre que ele rejeita novos relacionamentos pois ainda está abalado pelo seu súbito desaparecimento.

Mr. Vingança

(Sympathy for Mr. Vengeance, COR, 2001) De Park Chan-wook. Com Song Kang-ho, Shin Ha-gyun, Bae Doo-na. Platina. 121 min. [Locação]

Primeiro filme da chamada trilogia da vingança do diretor Park Chan-wook, seguido por Oldboy e Lady Vingança. Para ajudar a pagar o transplante de rins de sua irmão, um rapaz surdo-mudo chamado Ryu decide vender seus próprios órgãos no mercado negro mas acaba sendo enganado. Sem alternativas, ele embarca junto com a namorada em um plano para seqüestrar a filha do rico empresário para quem trabalhava. Mas as coisas começam a dar errado quando a vingança de dois homens ficam prestes a se concretizar.

Também chegam às lojas, para venda direta ao consumidor, os filmes ***Fantasmas de Guerra****, Conflito Mortal, Heroic Trio 2 e Morrer ou Viver, todos da Europa Filmes, além de O Mestre das Armas, da Imagem Filmes e Dor e Ódio, da Paris. As sinopses e comentários foram publicadas em edições anteriores da* **Neo Tokyo***.*

Por Guiliano Peccilli

Ai Otsuka

Uma das cantoras mais kawaii do Japão

Ai Otsuka já passou por nossas páginas algumas vezes, sendo vocalista da musica-tema do casal Domyoji e Makino em Hana Yori Dango — primeira temporada, com a canção 'Planetarium' (NT 13), ou tornando-se amiga de Ami Suzuki (NT 11) no evento A-nation (NT 14). Alguns leitores já desconfiavam que em breve ela voltaria às nossas páginas.

Ai Otsuka tem uma maneira toda particular de agir no palco, sendo extremamente meiga com o público, e concorre com a hyroko da dupla Mihimaru GT nesse quesito. Suas apresentações são sempre bem diferentes do tradicional, como no A-nation 2005, quando ela entrou depois de uma animação de um caça-níquel onde apareceu seu nome três vezes, ou como no ano seguinte, quando ela entrou no palco com um controle remoto que disparava fogos de artifício que abriram seu show no A-nation 2006, no Ajinomoto Stadium.

Perfil da cantora

Ai Otsuka nasceu no dia 9 de setembro de 1982, em Osaka, no Japão. Aos 4 anos, Ai começou a aprender tocar piano. Ela começou escrever suas primeiras composições na adolescência, e decidiu tentar uma carreira profissional quando completou 20 anos. Após completar o ensino médio, a cantora foi estudar na faculdade de Osaka, onde se formou em artes e como professora pré-escolar.

HimawaRi

Ainda na adolescência, formou uma dupla com a amiga Mami Nishida chamada HimawaRi. Nessa época, Ai concluiu os estudos, enquanto a dupla alcançava uma relativa fama na região. Entre os sucessos da época se destaca a música "Sakuranbo".

A vida de Ai mudaria drasticamente, após ela enviar as músicas "Daisuki da yo" e "Amaenbo" para a gravadora Avex Trax. Sendo convidada a entrar para o selo musical, Ai começaria uma nova etapa de sua vida.

Mainstream

O primeiro single chegaria às lojas apenas um ano depois — em setembro de 2003, Ai Otsuka estreou oficialmente pela Avex Trax com o compacto "Momo no Hanabira". Tendo um lançamento modesto, o single vendeu 44 mil cópias, tornando-se o 24º do ranking da Oricon. A música ainda serviria de tema para o dorama Suika, que foi exibido na mesma época pela rede NTV.

Para os fãs da Ai Otsuka, o segundo single da cantora pela Avex, acabou sendo uma nostalgia do tempo da dupla HimawaRi. Regravando o sucesso "Sakuranbo", mas dessa vez em versão solo, Ai Otsuka se saiu muito melhor no ranking, chegando ao 5º lugar. O single vendeu 527.674 cópias e foi ainda usado num jogo da Namco chamado "Taiko no Tatsujin Po~taboru".

Em seu terceiro trabalho, a cantora inovaria, trazendo um ritmo vibrante de balada para seu repertório musical. Assim, lançado em 2004, o disco "Amaembo" ficou em 6º na Oricon.

LOVE PUNCH

O primeiro álbum da Ai Otsuka

Ainda em 2004, a cantora lançaria seu primeiro álbum, chamado Love Punch. Em referência ao seu próprio nome (AI) que significa Love (amor), a cantora acabou adotando o tema como padrão em seus três primeiros álbuns, e todos carregam Love em seu título.

Love Punch reuniu o trabalho de seus três primeiros singles, além de algumas canções inéditas. Obteve o terceiro lugar da Oricon, vendendo 68 mil cópias na semana de estréia.

Black Jack

Criado nos anos 70 por Osamu Tezuka, o mestre do mangá, a obra foi convertida em uma série de televisão em 2005 e 2006. Lembrando que essa não foi a primeira vez que

Black Jack vira animê, já que em 1993, foi uma série em OVA, de 10 episódios.

Tendo como diretor o filho do próprio Tezuka, Makoto Tezuka, a série contou com grandes astros da música japonesa para comporem as músicas de abertura e encerramento da série. Além da Ai Otsuka, tivemos Ami Suzuki, Exile, globe, hiro e Janne Da Arc.

Ai Otsuka cantou o primeiro encerramento da série, com "Kuroge Wagyuu Joshio Tanyaki 680 Yen". Este que foi seu sétimo single, que ficou em 3º lugar da Oricon, com 149.134 cópias.

O primeiro lugar da Oricon com um Smily

Um dos maiores sucessos da cantora que não dá pra negar é a canção "Smily", lançada junto com a música Bidama, no seu oitavo single. Lançado em maio de 2005, o single vendeu impressionantes 310.323 cópias, sendo também um dos responsáveis por definir a cantora com seu estilo "kawaii".

Vale notar que é a primeira vez que a cantora coloca suas duas músicas como destaque em um mesmo single, por isso o título desse trabalho foi "Smily /Bidama". Ela apenas repetiu essa nomenclatura em junho deste ano, com "Peace/Heart".

> "Lançado em maio de 2005, o single "Smily" vendeu impressionantes 310.323 cópias."

"Smily" é um dos clipes mais nonsense e conhecidos em sites de compartilhamento de vídeos, onde ela brinca de acertar melancia com diversos caras estranhos, vestidos de sunga. Este trabalho também foi um dos grandes destaques da carreira dela e pode ser conferido nos shows A-nation 2005 e 2006.

Hana Yori Dango

O 10º single da cantora, "Planetarium", foi usado como música-tema do casal protagonista no dorama Hana yori dango. Mostrando maturidade em sua música, é uma das mais belas canções produzidas pela cantora, além de mostrar um videoclipe riquíssimo visualmente, realçando a beleza da cantora.

Como não era de se surpreender, o lançamento do single foi um sucesso, marcando mais uma vez o 1º lugar em vendagem, com 315.669 cópias.

Tada, Kimi wo Aishiteru

Baseado no livro do mesmo autor do excelente "Ima, Ai ni Yukimasu" (depois adaptado nos cinemas e também em um dorama), o filme foi lançado em 2006. A história é sobre o garoto Makoto que no seu primeiro dia de faculdade, apaixona-se por uma estranha garota que tem o mesmo hobby que ele, a fotografia. O filme teve dois astros de peso, a garota misteriosa (interpretada por Aoi Miyazaki) Nana, com base no mangá homônimo da famosa mangaká Ai Yazawa, e Makoto (interpretado por Hiroshi Tamaki, o Shinichi Chiaki do dorama Nodame Cantabile), na que foi considerada a melhor série de doramas de 2006 e condecorada como tal pela academia japonesa.

Ai Otsuka esteve presente nessa produção com a música-tema "Renai Shashin", o décimo terceiro single da cantora que também não fez feio, chegando em 2º da Oricon, com 144.575 cópias vendidas.

Peach / Heart

O décimo quinto single de Ai Otsuka repete a fórmula do popular "Smily / Bidama" em juntar títulos de duas músicas. Entre os extras desse trabalho está numa versão especial da música "Renai Shashin", gravada numa versão ao vivo, chamada de "Renai Shashin –Haru", que remete à primavera (Haru significa primavera).

No A-nation 2007, em julho, Ai Otsuka deu enfoque ao seu mais recente disco.

Ai Otsuka e os doramas

A cantora estrearia como atriz no dorama Tokyo Friends, de 5 capítulos, produzidos pelo canal TBS. Ai Otsuka interpreta a protagonista Rei Iwatsuki, que busca um sonho, partindo para Tóquio. Lá, ela decide conquistar seu próprio espaço, fazendo amigos, trabalhando e, com isso, Rei vai aprendendo verdadeiras lições de vida. É uma série feita para quem não tem medo de realizar seus sonhos. A cantora compôs a canção "Friends" para a série, sendo que essa canção foi lançada em seu segundo álbum, intitulado Love Jam.

O sucesso do segundo álbum da cantora, logo foi demonstrado na primeira semana de lançamento, quando Ai Otsuka obteve o 1º lugar da Oricon, com uma vendagem de 656.708 cópias. Enquanto isso, o sucesso do dorama Tokyo Friends, logo geraria um filme, continuando a história da personagem Rei.

Outros doramas

Ai Otsuka, mesmo que ainda não tenha atuado em outro dorama desde Tokyo Friends, continua fazendo músicas para diversas séries, entre elas: Kirakira Kenshui e Love For Nana. A primeira utilizou a musica-tema "CHU-LIP" — seu décimo quarto single. A segunda utilizou a canção "Cherish", do seu terceiro álbum, Love Cook. Lembrando que este terceiro álbum também levou Ai Otsuka ao topo das paradas de sucesso da Oricon, chegando a vender 831.633 cópias.

Ai Am Best

O quarto álbum da cantora, foi uma compilação. Ela fez um trocadilho com seu nome para batizá-lo, assim com pronúncia de "I" ("eu" em inglês) sendo similar a de "Ai" ("amor" em japonês e nome da vocalista) foi criada a brincadeira Ai Am Best.

Esse trabalho reuniu desde as primeiras canções, como "Momo no Hanabira" e "Sakuranbo", até as mais icônicas, como "Smily" e "Planetarium". Lançado em 28 de março deste ano, o álbum marcou um novo recorde na carreira da cantora: vendeu apenas na primeira semana 350 mil cópias, cravando o primeiro lugar da Oricon.

Tokyo Raiders

Por Guiliano Peccili

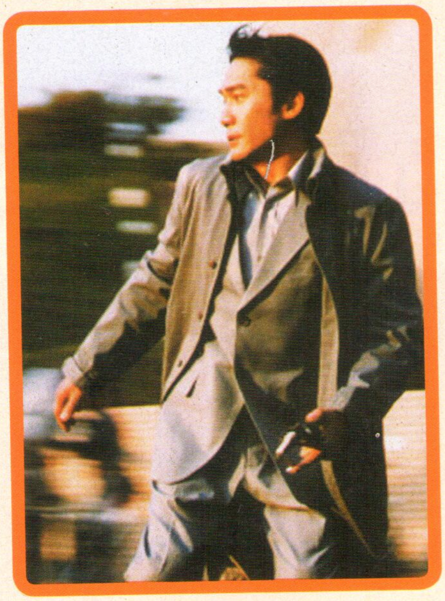
Lançado no Brasil em 2002, Tokyo Raiders é um daqueles filmes lançados sem grande divulgação, e poucas pessoas acabam tendo acesso a uma dessas pérolas produzidas pelo cinema de Hong Kong. Escrito e dirigido por Jingle Ma, o filme reuniu um elenco todo diferente, misturando astros de Hong Kong e Japão. Por Hong Kong, Tony Leung, Eking Cheng e Kelly Chen, e pelo Japão, Yuuko Moriyama (Iria – Zeiram), Minami Shirakawa (GTO dorama), Kou Shibasaki (Battle Royale), Hiroshi Abe (Trick, Dragon Zakura), além da participação de Shogo Shiotani (o Akira/ Cybercop Marte - Cybercops).

É um filme leve que mistura muito bem a comédia com ação e artes marciais. Tokyo Raiders pode ser chamado de um típico filme "Sessão da Tarde", mas nem por isso pensem que é ruim ou coisa parecida. Seguindo a escola de filmes de artes marciais, representada mundialmente por Jet Li e Jackie Chan, os atores Tony Leung e Eking Cheng seguram o filme com excelentes cenas de ação, marca registrada do cinema de Hong Kong.

Um 007 japonês

O detetive Len (Tony Leung) percebe que está sendo seguido, pelas ruas de Tóquio, e elabora um plano de surpreender aquele que está o seguindo. Utilizando-se de apetrechos que tem em sua roupa, Len também usa qualquer coisa perto de si transformando-a em arma para sua própria defesa.

Chegando em seu escritório, Len percebe que aqueles que o perseguiam também estão por ali. Desenvolvendo uma cena de ação alucinante, em defesa própria, Len consegue fugir deixando os bandidos trancafiados, e assim começa o filme.



Tokyo Raiders é de uma remessa nova de filmes de Hong Kong, mostrando os novos rostos do cinema asiático.

Ponte aérea Las Vegas – Hong Kong – Tóquio

Macy (Kelly Cheng) foi para Las Vegas, para se casar com o empresário japonês Takahashi. Ela acaba levando um "cano" no seu próprio casamento, retornando então para Hong Kong. Lá, ela descobre que seu namorado desapareceu em Tóquio.

Sem pensar duas vezes, Macy decide ir para o Japão, para descobrir o paradeiro do seu namorado. Ela esbarra no decorador Yung (Eking Cheng) que cobra o cheque "borrachudo" do namorado dela e vai atrás dela para o Japão.

Chegando em Tóquio, Macy descobre que Takahashi é procurado pela Máfia, que coloca diversos homens atrás dela. Aqui, surge uma das melhores tomadas do filme — como não poderia deixar de ser num filme de Hong Kong, onde todos lutam, Yung, "o decorador", é um lutador nato de artes marciais, defendendo Macy dos homens que estão atrás dela, sem grandes dificuldades.

Para ajudar os dois, surge Len e suas garotas, que explicam a verdadeira situação do Takahashi no Japão. Revelando-se detetive particular, Len explica quais os problemas do Takahashi, o que não agrada nada Macy.

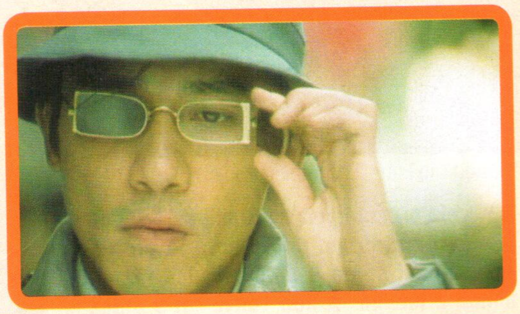
A verdade...

Len conta que foi procurado pelo chefe da Máfia local, Takeshi Ito (Hiroshi Abe), para investigar se sua esposa tinha um amante. Descobrindo que o amante é o Takahashi, Len é surpreendido pelo próprio, que faz uma contraproposta. Fazendo parte do plano de Takahashi, Len vai para um bar junto dele. Espalha-se o boato que Len era o melhor amigo de Takahashi. Takeshi volta a procurar Len, e não gosta nada de saber desse boato. Len, que não é bobo nem nada, pensa em lucrar de novo, mostrando fotos para Takeshi, que já sabia daquilo e um pouco mais. Takeshi revela que Takahashi fugiu com sua esposa, levando consigo uma grande quantia de dinheiro do bando. Investigando sobre o sumiço dos dois, descobre um acidente, no qual a esposa de Takeshi morreu. Takahashi acabou sendo preso em sigilo pelo governo japonês.

Macy não aceita muito bem que seu namorado teve uma amante e ainda fugiu com ela. Saindo pelas ruas em Tóquio, ela acaba por se embriagar para esquecer as mágoas ao invés de continuar indo atrás dele.

Reviravoltas...

O filme é cercado de reviravoltas, como Len ter que levar Takahashi para as mãos de Takeshi, e dessa forma atrair dois peixes grandes para o governo japonês. Repleto de perseguições, pode-se observar a evolução de Macy, como também os mistérios em volta de Len e Yung. É muito estranho ver um decorador lutar tão bem e proteger ao máximo a namorada de uma cliente de um cheque "borrachudo". O encontro de Macy e Takahashi também é um dos pontos altos da história. Todos os mistérios acabam sendo resolvidos, até o final desse excelente filme.



Indo além do filme

Tokyo Raiders é de uma remessa nova de filmes de Hong Kong, mostrando os novos rostos do cinema asiático. Para aqueles que estavam até então acostumados com Jet Li, Chow Yun Fat e Jackie Chan, foi nessa remessa que começaram a ter contato pela primeira vez com Tony Leung e Eking Cheng, que se tornaram os novos astros do cinema chinês, estampando capas de diversos filmes que chegaram ao Brasil, desde então.

Mesmo os atores veteranos (como Jackie Chan) estimulam o surgimento de novos ídolos no cinema asiático, fazendo participações especiais em alguns filmes, como "A Liga Contra o Mal" e "Geração X".

Um dos fatos desagradáveis do filme Tokyo Raiders é que o ator Shogo Shiotani, que faz uma figuração como um dos bandidos que leva uma surra dos personagens Len e Yung, é que ele cometeu suicídio dois anos depois da produção do filme. Sem aceitar o fracasso profissional que o limitou a pequenos papéis, depois do personagem Akira em Cybercops, o ator acabou se matando em 2002. Tokyo Raiders é uma das últimas oportunidades de se ver o ator em ação. Em 2005, Tokyo Raiders rendeu uma continuação, levando o detetive Len para a Coréia. O filme se chama Seoul Raiders e foi lançado apenas este ano no Brasil, sendo batizado pela Paris Filmes como "A Perseguição". Em breve, nas páginas da Neo Tokyo, iremos contar a continuação das aventuras do detetive Len, agora na Coréia.

Cosplayers nos CINEMAS BRASILEIROS

Por David Denis Lobão

Pela primeira vez no Brasil está sendo produzido um documentário profissional sobre o universo dos fãs de animê e mangá. A Neo Tokyo foi a única revista que acompanhou os bastidores do longa-metragem "DAAN-DAAN! Cultura Pop Japonesa no Brasil" e traz agora para vocês um pouco desta produção que vai mostrar os cosplayers brasileiros nos nossos cinemas.O documentário será exibido na TV Cultura e nos cinemas

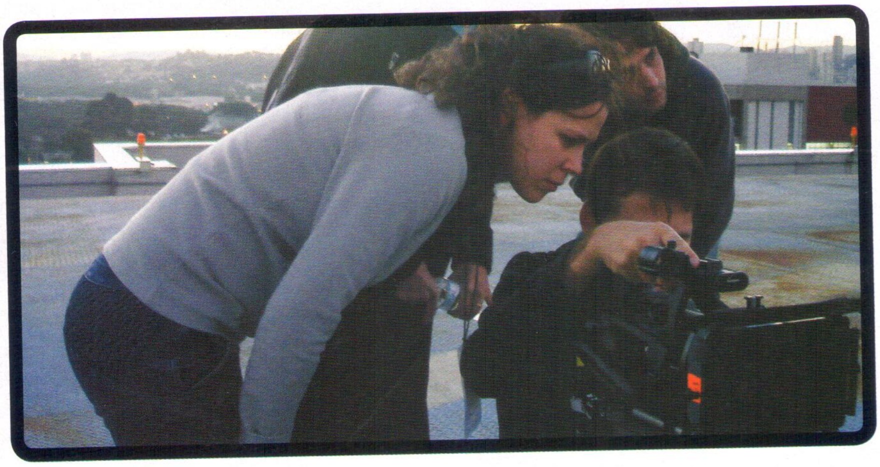
"DAAN-DAAN! Cultura Pop Japonesa no Brasil" vai invadir em breve a televisão e os cinemas brasileiros. Este é o título provisório de um documentário que pretende mostrar como ocorre a integração entre Brasil e Japão no universo da cultura pop, o que inclui: desenhistas de mangá, animekeiros e em especial os cosplayers.

O longa-metragem teve parte de seu conteúdo gravado no evento Anime Friends 2007 e terá cenas externas realizadas nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Amazonas e no Distrito Federal. A partir do material capturado serão produzidos dois produtos: um filme média-metragem de 48 minutos que será exibido pela TV Cultura, a partir de fevereiro de 2008, e um longa-metragem de 75 minutos destinado à exibição em salas de cinema e festivais nacionais e internacionais.

"DAAN-DAAN!" foi viabilizado com um prêmio entregue pela TV Cultura, em parceria com o SESC e a Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, por meio do edital Programa Janela Brasil. A premiação chama-se DOC TV e favorece projetos de documentários em todo o país. Laura Faerman, diretora do filme, teve a idéia para o seu projeto em 2006, e filmou o longa em 2007 para a exibição em 2008. Um processo muito rápido e difícil, que exige muita dedicação de toda a equipe.

Laura trabalha no projeto com a Oficina Produções Cinematográficas, mais o produtor Luis Ludmer e a roteirista Thaís Teixeira. Ludmer não conhecia tão bem este universo dos fãs de animê e dos cosplayers, mas gostou do que viu: "Conhecia de longe, de saber que existia, mas não tinha idéia do número de pessoas que se interessavam pelo tema, e muito menos da complexidade desse universo, de concursos de cosplays, lolitas e animekês."

Thaís também ficou surpresa com a sofisticação que existe no mundo atual de fãs de animações japonesas e da maneira como eles convivem em eventos e encontros "Eu conhecia pouco, gostava de alguns animês e 'tokusatsus' quando era criança, mas depois me afastei e só fui reencontrar essa temática



"O que realmente me espanta em relação aos cosplayers é a densidade que eles transmitem quando atuam como personagens de ficção."

agora, já tão diferente e mais complexa. Me espantou o tamanho que este universo possui hoje em dia, e a intensidade do envolvimento das pessoas com seus temas", explica a roteirista do filme.

Laura Faerman completa, explicando que tanto ela quanto sua equipe estão tomando o maior cuidado técnico com o filme, para que a produção fique com um perfeito acabamento visual. "Resolvi pensar em um filme que utilize recursos de linguagem dos animês e mangás na sua construção e que seja mais visual do que apoiado no formato convencional, de entrevistas. Para atingir o grau de qualidade na imagem que faça jus a esse universo, estamos trabalhando com uma câmera de alta definição da Panasonic, que grava a imagem em HD real, e contaremos com dois meses para finalização e efeitos", promete a diretora de "DAAN-DAAN!".

Entrevista exclusiva com a diretora Laura Faerman

No currículo da diretora Laura Faerman constam diversos filmes, entre eles a animação "New World Airlines" (12 min.), feita em parceria com o artista Rodrigo Matheus, que recebeu o prêmio Cultura Inglesa Festival de Artes Visuais e participou em setembro da exposição "Extraordinary!", no Harbour Center de Toronto. A seguir, você confere uma entrevista exclusiva com a mulher por trás de "DAAN-DAAN! Cultura Pop Japonesa no Brasil".

NT: Qual foi o processo de estudo deste universo? Como ocorreu a pesquisa?

Laura – Primeiro, fizemos uma gigantesca pesquisa de personagens, para selecionar as pessoas que, de algum modo, vão participar do filme. Este foi o trabalho mais árduo, pois há muita gente interessante e precisamos estabelecer critérios rígidos para fazer as escolhas. Depois, partimos para a pesquisa dos personagens que essas pessoas interpretam, no caso dos cosplayers; das músicas que o pessoal dos animêkês canta; do tipo de desenho que os artistas de mangá fazem. A equipe está há alguns meses totalmente imersa no assunto. Contudo, este é um universo tão amplo e labiríntico que estaríamos perdidos sem a orientação de pessoas que fazem parte desse mundo há muito tempo e que estão funcionando como guias.

NT: E a escolha do título e dos personagens, como foi feita?

Laura - Na verdade, ainda não encontramos o título do filme. "DAAN! DAAN! Cultura Pop Japonesa no Brasil" é provisório. Quanto aos personagens, encontramos muita gente interessante, foi difícil fazer uma seleção. Nosso recorte foi nos concentrar em pessoas de diferentes estados, com interesses distintos e que levem a coisa a sério. Por exemplo, em Manaus, encontramos um grupo de aproximadamente 30 pessoas que encenam o jogo japonês "King of Fighters". Eles se encontram regularmente, treinam as lutas e se apresentam em festivais regionais. Como ainda não havia nada relacionado a games no filme, esse grupo foi imediatamente incluído no roteiro. Filmamos também três dias da Anime Friends. Na feira, criamos as condições para o surgimento de pequenas situações ficcionais. Essas micronarrativas foram encenadas por cosplayers selecionados na hora. Nessas situações eles atuavam como seus personagens. Essa gravação nos possibilitou captar um número bem amplo de participantes. Mas foi uma situação de exceção, pois na maior parte do filme nos concentraremos em poucos personagens, protagonistas de "curtas-metragens", que juntos formarão a teia que compõe o documentário.

NT: Como você enxerga esta liberdade que existe nos eventos de animê, onde as pessoas se vêem sem preconceitos e sem discriminações?

Laura - As feiras de animês são os eventos mais estimulantes e criativos que eu já presenciei. É impressionante ver aquele número gigantesco de pessoas de diferentes regiões geográficas,

Por David Denis Lobão

> "Enquanto os contos de fadas ocidentais têm uma progressão em direção à moral no final das histórias, no mundo dos mangás e animês nunca há mais do que um precário balanço entre o bem e o mal."

classes sociais e idades encarnando os mais diversos personagens – e se divertindo tanto. A sensação é de estar em outro mundo, um mundo de ficção científica formado por Narutos, Sailor Moons, Rukias, Kagomes. E, certamente, palavras como preconceito e discriminação não fazem o menor sentido num contexto tão livre.

NT: E os cosplayers? O que são eles para você? Como você enxerga este universo que muitas vezes é visto com olhares mais preconceituosos por jornalistas de televisão?

Laura - O que realmente me espanta em relação aos cosplayers é a densidade que eles transmitem quando atuam como personagens de ficção. Minha sensação é que os cosplayers foram feitos para o cinema. Vê-los atuando reforçou minha escolha: Não fazer um filme com um recorte documental tradicional, com muitas entrevistas e um olhar antropológico ou sociológico sobre o assunto. O caminho é olhar para o universo da fantasia, tentar documentar um estado de espírito. Quanto a este olhar preconceituoso ao qual você se refere, penso que é pura falta de imaginação e sensibilidade para um dos fenômenos mais interessantes da atualidade.

NT: Se você fosse uma cosplayer. De que você se fantasiaria?

Laura - De Nausicaä, personagem do mangá "Nausicaä do Vale do Vento", de Hayao Miyzaki.

NT: Você já conhecia o evento Anime Friends? O que achou dele?

Laura - Eu já havia ido a alguns eventos de animê, mas nada que tivesse as proporções da Anime Friends. O mais impressionante na feira foi ver aquela quantidade de pessoas com roupas incríveis e códigos próprios, formando um ambiente que beira o mundo virtual, todas se divertindo muito.

NT: Se você não fosse a trabalho no evento, mas sim a passeio, que atrações te chamariam mais atenção? Em que parte você iria?

Laura - Ainda quero voltar na Anime Friends a passeio. Como fui filmar na feira, não tive tempo de simplesmente andar livremente, olhando as incontáveis atrações. Quando voltar, no ano que vem, é isso que pretendo fazer.

NT: Você já é mãe. Deixaria seu filho ir a um evento destes? Incentivaria ele a ser um cosplayer?

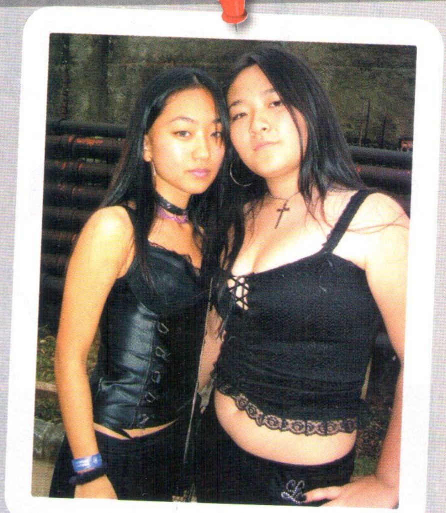
Laura - O cosplay e o mundo de animês e mangás em geral é uma ferramenta para se reelaborar a realidade pela via da ficção. Ele é também uma via de expressão da criatividade, do contato com a tecnologia, com a moda, com o desenvolvimento do relacionamento social, com a cultura visual e com a literatura. Imagino que quando meu filho crescer as feiras vão estar ainda mais próximas da ficção científica e ele vai se divertir muito.

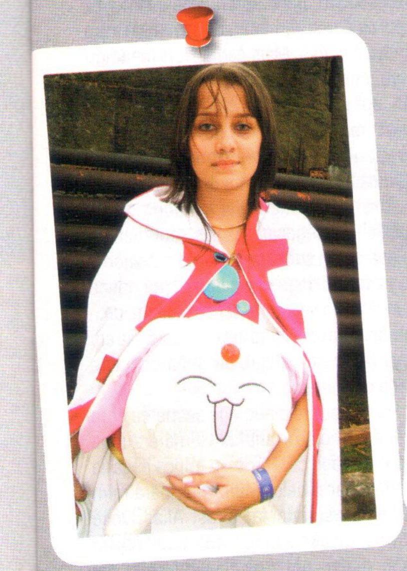
NT: Após conhecer o evento, qual a sua visão sobre o mercado de animê e mangá no Brasil de hoje e seus fãs? Como você vê essas pessoas e seu "fanatismo"?

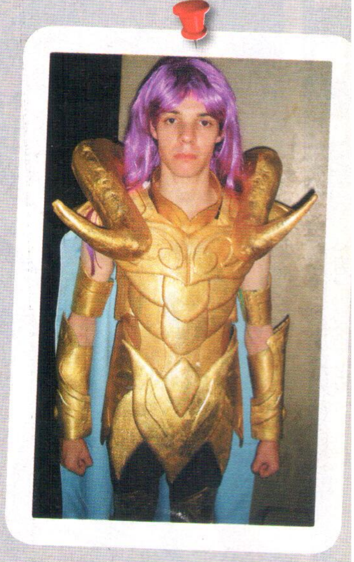
Laura - O mercado de animê e mangá é muito maior do que eu imaginava. É incrível pensar que hoje os adolescentes tenham acesso a histórias tão elaboradas e complexas. Enquanto os contos de fadas ocidentais têm uma progressão em direção à moral no final das histórias, no mundo dos mangás e animês nunca há mais do que um precário balanço entre o bem e o mal. Eles se referem a um mundo nebuloso e transitório e, talvez por isso, dialogam de maneira muito eficiente com a nossa época.

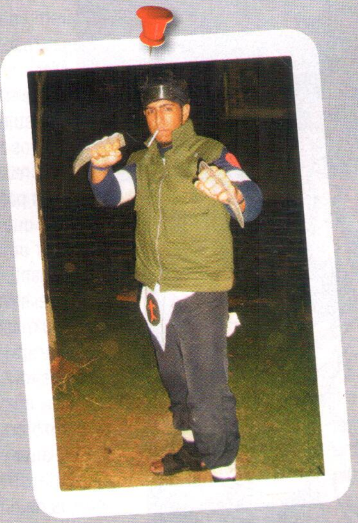
Galeria

Fotos: Leandro Leandro Higashi (Kimio)









AGORA e na hora de nossa MORTE

Por Pisces Luna

Falta pouco mais de nove horas para a hora marcada.

Para o meu encontro.

Encontro este que eu tentei adiar o máximo, mas agora não têm mais volta e o que resta é me conformar e a preparação para o momento em que estarei cara a cara com a morte.

Acordei mais cedo hoje, pouco antes de você chegar. Acho que era umas sete e meia, aproximadamente. Com o passar dos meses fui aprendendo a medir o tempo pelos poucos raios de sol que entram pela cela através do vidro fosco e blindado. Tentar "controlar" a situação é uma das únicas formas de não enlouquecer totalmente.

Hoje, mais do que nunca, eu gostaria de não estar sóbrio. Mas, em oposição, estou entorpecido pela cruel realidade que me aguarda. Não sei se uso as palavras adequadas, mas pouco me importo! Até hoje de pouco me serviu todas aquelas palavras bonitas, polidas. Tantas vezes desejei estar morto, mas hoje, no dia da minha execução... Eu preferia que esse momento não tivesse chegado. Mais uma semana eu queria sim... Não me importa que fosse só mais uma semana de solidão, paredes brancas e sem voz e lavagem de porco como alimento. Seria mais tempo de ar nos pulmões e mais... Mais nada! Hoje mendigo o pouco e fadigo muito! Você sequer diria que sou eu mesmo. Haha... cof... cof...

O meu crime você provavelmente irá perguntar, mas eu respondo-lhe antes para poupar trabalho. Homicídio qualificado. Mas, garanto que na época eu não sabia o que estava fazendo! Fui tomado por um ódio, raiva e deixei-me cegar por esses sentimentos tão baixos que desceram sobre mim como o demônio a me tentar. Logo depois do meu ato infeliz, por pouco mais de três minutos me veio uma sensação de... de... alívio! Eu tinha finalmente posto um ponto final em um assunto mal resolvido, afinal, eu tinha contas a acertar. Senti-me orgulhoso!

Quem foi? Foi um pobre diabo que se meteu com a pessoa errada e na hora errada! A vítima era uma pessoa importante... caso contrário eu nunca pegaria uma pena tão alta. Azar o dele! Muito pior para mim que estou aqui enclausurado faz anos. Aliás, você poderia me informar quanto tempo estou aqui? Assim como as horas eu tentei contar os dias, mas eles me fugiram entre os dedos como um punhado de areia. Piegas, não?

Mas, como eu dizia, depois dos três minutos e, escute bem isso que vou lhe dizer: os únicos minutos em que eu me orgulhei do que fiz foram seguidos de anos, anos e anos de tristeza, angústia e raiva.

Foi preciso, dizia a mim mesmo durante todos os dias que passei aqui.

Por que eu fui fazer aquilo? O que me levou a cometer uma atrocidade dessas?

A mente de um criminoso é algo muito complexo! Eu matei e por isso vim parar aqui, mas para sair dessa jaula eu matava outro homem sem pestanejar. Por um lado me arrependo — graças ao cárcere — e por outro não aceito a idéia de ficar aqui olhando para sua cara passiva e esperando minha hora chegar como um cachorro prestes a virar sabão.

- Pausa -

Está ouvindo? É hora do café da manhã dos outros detentos. Sei pelo ressoar agudo do apito lá fora que o vento me traz. Gostaria de pelo menos ter ficado no pátio junto com os outros. É melhor que passar meus dias mofando nessa cela fria e úmida, tão bem protegida que nunca tive chance de escapar.

Mas, também, o que eu queria? Esta prisão é apenas para casos extremos. Ou a pessoa vai passar o resto da vida aqui ou, em casos como o meu, a pena de morte.

Nossa! Como o tempo passou demasiado lento e demasiado rápido, cada dia mais próximo do momento da execução e mais devagar pelo cotidiano sufocante e insuportável. Não terei mais esse problema, finalmente e infelizmente, o meu martírio acaba hoje.

Não! Não estou tentando te deixar penalizado! Sei o que deve estar pensando: Na hora da morte todo mundo fica bonzinho. Espero que entenda que preciso desabafar! Eu vou morrer não vou? Deixe que eu fale, afinal, nem meus parentes podem me visitar mais. Talvez tenha sido melhor assim, pelo menos não vão sofrer tanto quando eu me for. Que doce ilusão! Como se eles se importassem comigo. Eu fui uma pedra no sapato de muita gente e quer saber de uma coisa? Ainda bem que minha mãe morreu! Apesar de tudo eu sei que ela ia ficar triste de ver o filho nessa situação, sofreria pelo desgosto. A única que me amou de verdade! Para gostar de um cara como eu, só mesmo a minha mãe. Ela era uma supermulher!

- Pausa -

Mulher... Está ai uma coisa que eu não vejo faz tempo. Justo eu que sempre apreciei tanto o sexo feminino, se é que você me entende... Nossa, um meio sorriso em meus lábios? Estou surpreso com o rumo dessa conversa, na verdade, um monólogo, afinal você não pronuncia uma única palavra! Melhor, sei que não irá me julgar tão friamente, preciso que alguém me ouça, preciso deixar um porta-voz das minhas últimas palavras na terra.

Queria saber como está o mundo. Ouvi um carcereiro dizer que este ano tem Copa do Mundo! Pena que não poderei assistir.

- Pausa -

AHHH! MALDITO SENTIMENTO! ODEIO SENTIR PENA! SENTIR PENA DE MIM MESMO ME DÁ NOJO, JUSTO EU QUE SEMPRE JULGUEI A PENA O MAIS HORRENDOS DOS SENTIMENTOS HUMANOS.

- Pausa –

Por que estou sendo prolixo?

Também adoraria saber como está o meu rosto. Eles não me dão um espelho para mirar minha imagem desgraçada com medo que eu possa usá-lo como arma e ferir algum funcionário.

Sabe que só tem uma coisa boa nisso tudo? Eles vão me deixar comer o que quiser no almoço. Disseram que posso escolher o cardápio!

Você voltou! Parece que vão atrasar um pouco e eu vou poder falar-lhe mais alguns minutos.

Comi como um rei e depois que você saiu pedi para ver um padre. A morte é igual para todos e recebi a bênção final e definitiva. Não... Não é exatamente extrema-unção, nunca fui um devoto, mas... Eu me sinto com coragem para enfrentar o meu destino como se a visita do padre me desse mais apoio. Chego a sentir nojo da minha hipocrisia... contudo...

Nunca tive apoio.

Nunca acreditaram em mim em nenhuma das fases da minha vida. Muito menos no meu relato sobre o crime. Em nada...

Mas, e se eu fosse inocente? E se eu só estivesse no lugar errado na hora errada? Alguém apuraria os fatos como se deveria? Quem acreditaria em uma pessoa que foi marginalizada a vida inteira?

Você me daria um voto de confiança?

- Pausa -

A porta da cela se abre e a luz do corredor entra no ambiente revelando os dois homens que ali estavam. O local era separado em dois por barras de ferro. O ouvinte estava sentado confortavelmente em uma cadeira absorvendo toda a confissão enquanto o detento estava sentado no chão da cela.

- Chegou à hora – ponderou o carcereiro que abriu a cela e junto com outro homem tirou o prisioneiro dali.

Preso com algemas sem que pudesse se mexer direito ele foi obrigado a caminhar para fora e quando passou pelo homem que o escutava mirou seus olhos e disse:

- Obrigado por me ouvir, velho amigo! Prometa-me uma coisa! Gostaria de pelo menos achar que minha pequena história vai ser transmitida para outras pessoas... Um dia.

Este não respondeu e apenas abaixou a cabeça e passou a fitar os pés. O homem foi encaminhado pelos funcionários por um claro e longo corredor, deixando o visitante para trás.

Chegaram à porta de uma sala e eles entraram. Um enfermeiro de capa branca e luvas cirúrgicas estava preparando o líquido mortal que o encaminharia para outro mundo. Nem melhor nem pior, apenas outro mundo.

Seus punhos e braços foram acorrentados a um leito para que ele não resistisse. Pensou em gritar, mas não o fez. Queria enfrentar o destino de frente já que não havia outro remédio. Respirou fundo, fechou os olhos e esperou o pior.

> "Seus punhos e braços foram acorrentados a um leito para que ele não resistisse. Pensou em gritar, mas não o fez. Queria enfrentar o destino de frente já que não havia outro remédio."

Um dos carcereiros que tinha ouvido a conversa do preso e o ouvinte lhe disse:

- Sabe por que aquele que estava lhe ouvindo não vai poder remeter seus sentimentos finais ao mundo?

O prisioneiro sentiu o médico aplicar a injeção em seu braço e abriu os olhos por causa do gesto, encarando o carcereiro que estava do lado oposto.

- Por que ele ficou surdo-mudo em um acidente.

Uma dor aguda e sufocante – talvez psicológica - apoderou-se de todo o seu corpo aos poucos como se ele pudesse sentir o veneno passando por sua corrente sanguínea. Foi fechando os olhos lentamente, respirando com dificuldade e abrindo a boca para tentar gritar, mas a única coisa que conseguiu pronunciar foi um grunhido esganiçado. Por fim, simplesmente apagou. A anestesia já tinha sido aplicada, agora, vinha a dosagem adequada de cloreto de sódio e era só uma questão de tempo para a parada cardíaca.

O médico abaixou a cabeça e fez o sinal da cruz em sinal de respeito quando tudo terminou, sendo imitado pelos outros dois funcionários que estavam na sala.

Era por volta das seis da tarde quando o corpo foi enterrado em um cemitério que ficava aos fundos da prisão e servia para o descanso de todos os presos. O sol estava se pondo naquela tarde de outono, ganhando um ar ainda mais melancólico graças às folhas secas que dançavam próximas ao chão.

O cortejo até a cova só contou com a presença de três pessoas: dois coveiros e o amigo do falecido que tinha "ouvido" suas considerações e que a coordenação da penitenciária tinha permitido que se despedisse do amigo, afinal, bons contatos são quase tudo na vida.

Os coveiros, por sua vez, tão acostumados que estavam de enterrar os presos da cadeia conversavam coisas banais, falando da partida de cartas que jogariam após o término do serviço e do jantar que os aguardavam. Dando risada e empurrando o caixão a contragosto. O amigo do prisioneiro lançou um olhar de desagrado aos dois, mesmo não podendo ouvi-los, já que suas expressões faciais eram de indiferença com relação ao homem que mal tinha partido.

No final do enterro, quando o caixão já estava a sete palmos a baixo da terra e tinham terminado de colocar a lápide, que já estava pronta há mais de uma semana, os dois funcionários tiraram seus chapéus, abaixaram a cabeça e fizeram silêncio por algum tempo.

O amigo que tinha acompanhado todo o trajeto do corpo derrubou algumas lágrimas sinceras ao ver a pedra simples, fria, sem graça e a cerimônia chula que tinha se dado. Mirou a placa de concreto despejando uma bonita rosa vermelha sobre o túmulo.

Máscara da Morte

Nascimento: 1983 Morte: 2006

Ele sorriu ao ver que o amigo pediu que se mantivesse seu apelido da juventude até o último momento. Culpou-se. Não fora mais companheiro do que os demais que o largaram na vida e apenas serviu de um consolo falso em um final de vida banal.

- Vamos, senhor Afrodite? – perguntou um dos funcionários colocando uma mão no ombro dele.

Afrodite se virou, jogou a cascata de cabelos azul-piscina para trás e seguiu os homens em silêncio durante todo o percurso de volta à entrada do cemitério.

Fim.

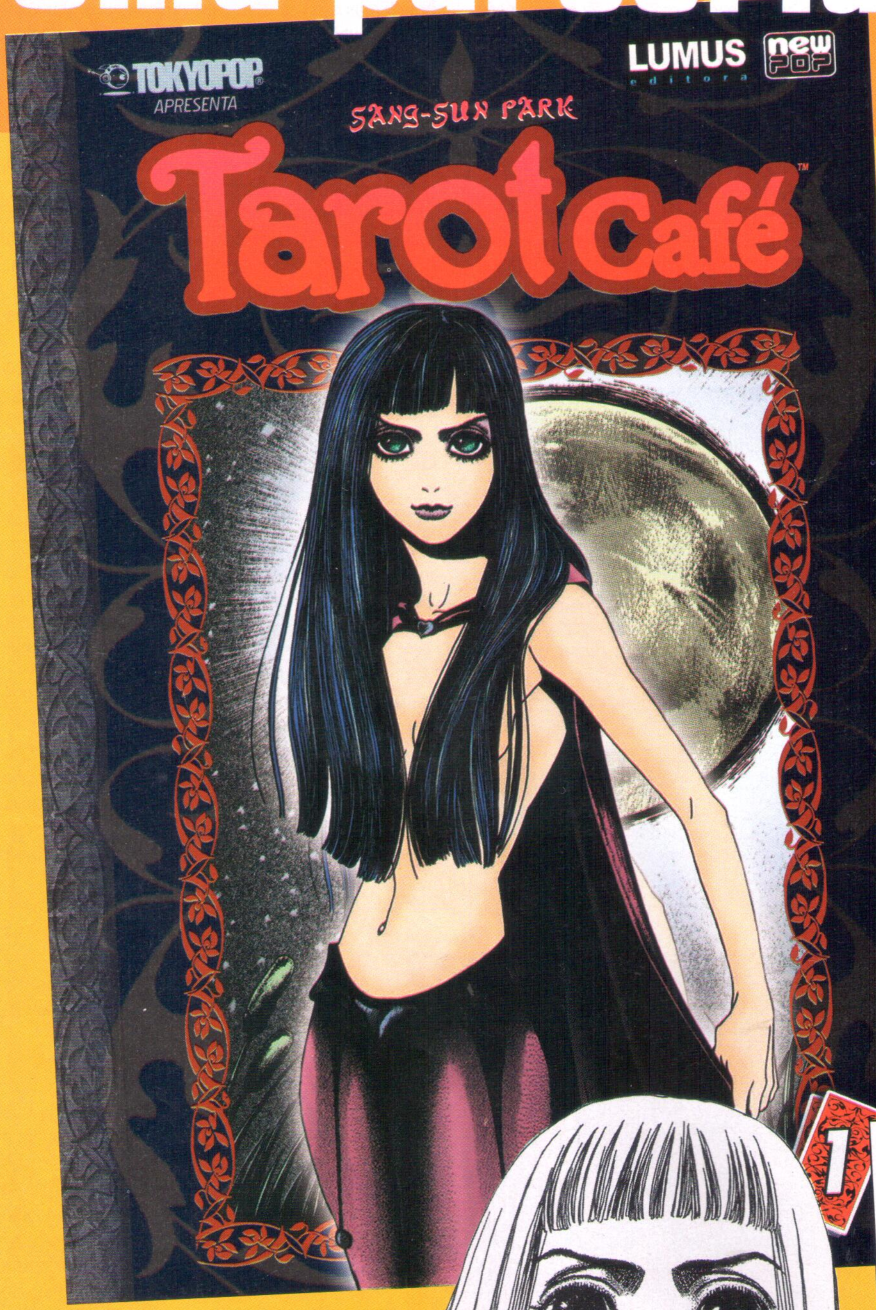
MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: **Saint Seiya pertence a Masami Kurumada, todos os direitos reservados.**

Divulgação

Uma parceria inédita

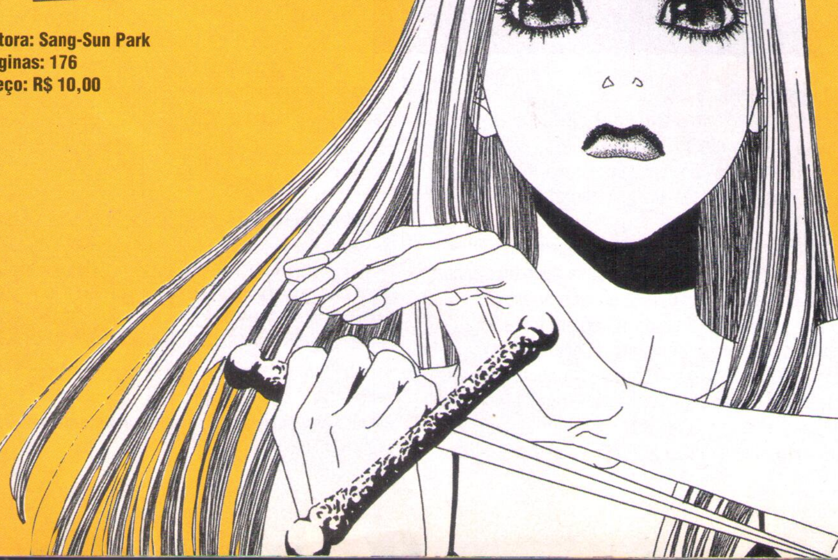


TAROT CAFÉ é o primeiro lançamento em parceria da NewPOP, do mangá 1945, e da Lumus Editora, dos quadrinhos coreanos (manhwas) Priest e Planet Blood. A obra tem publicação mensal e é composta por sete volumes, ao preço de R$ 10,00 cada. Desenhado por Sang-Sun Park, Tarot Café é sucesso mundial e tem tudo para cair no gosto dos leitores brasileiros, com um design gótico e um enredo místico que reúne horror, romance, fantasia e mistério.

Pamela é a bela proprietária de uma cafeteria. É lá que essa jovem ajuda seus clientes jogando cartas de tarô. À meia-noite, porém, a clientela muda. Vampiros, lobisomens, fadas e outros seres passam a freqüentar o local. A vida de cada um está muito mais ligada ao sobrenatural do que eles imaginam. Enquanto prevê o futuro dos outros, Pamela ainda carrega um segredo que precisa ser resolvido antes que ela passe para outra vida.

A cartomante Pamela não é a única nesse universo de seres estranhos. Há o misterioso Belus, que parece saber de tudo sobre os clientes de Pamela, mas de quem pouco sabemos; Borboleta, um gato que se manifesta na forma humana; Calic Cepescu, um vampiro angustiado pelo passado trágico; Mikhail Meyer, um alquimista capaz de criar seres humanos artificiais; Aaron Gawain, um lobisomem cujo destino está ligado ao Tarot Café; e vários outros.

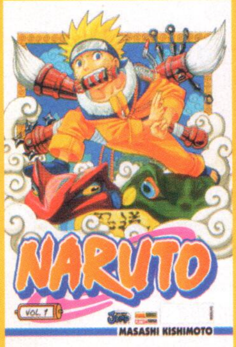
Autora: Sang-Sun Park
Páginas: 176
Preço: R$ 10,00



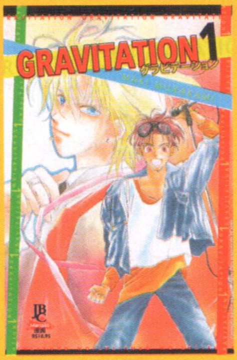
Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br



LOVE HINA
INFINITY
4



MASAMI KURUMADA
MEGUMU OKADA
VOLUMES 1 A 3
CAVALEIROS do ZODÍACO G
EPISÓDIO G
EDIÇÃO DE COLECIONADOR

Cavaleiros do Zodíaco
COLEÇÃO ANIME CLASSICS I
MASAMI KURUMADA

LANÇAMENTOS:

Bleach nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Giantz nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Kil-Dong nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Death Note nº1 ao 4 R$ 10,90(cada)
Gravitation nº1 ao 4 R$ 10,95(cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 2 R$ 9,50 (cada)
Samurai Executor nº1 e 2 R$ 14,90 (cada)
Zettai Kareshi-O Namorado Perfeito nº1 ao 3 R$ 9,90 (Cada)
1945 R$ 14,00
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 9 R$ 12,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50(cada)
Full Metal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 14 R$ 5,90 (cada)
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada)
Lodoss War - A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
Love Hina Infinity R$ 19,90.
Naruto nº1 ao 4 R$ 9,90 (cada)
Nekomagin R$ 24,90
Panorama do Inferno R$12,00
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
Samurai Girl nº1 ao 5 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Warcraft nº1 ao 3-Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)

NOVIDADES

.hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Angel Sanctury Nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) nº26 e nº27 R$ 5,90 (cada)
Angry Nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Berserk Nº1 ao 27 R$ 5,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Evangelion –Iron Maiden Nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
Fruits Basket Nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Karekano nº1 ao 13R$ 9,50 (cada)
MaruSaku – (Akira Toriyama) Vol.1 e 2 R$ 14,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Monster nº1 ao 8 R$ 12,00 (cada)
Negima Nº1 a 20 R$ 5,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº 1 ao 10 R$ 8,90 (cada) nº11 R$ 17,80
Planet Blood nº1 a10 R$ 10,00 (cada)
Priest nº1 e 14 R$ 10,00 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12,00 (cada)
Slam Dunk Nº1 ao 26 R$ 9,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 a 9 R$ 5,90 (cada)
XXX Holic Nº1 a 9 R$ 5,90 (cada)
Yu-Gi-Oh! nº1 ao 12 R$ 10,90 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

Onegai Teacher Nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
Tókio Babylon Nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 –R$ 9,90(cada).
Angelic Layer nº1 ao 5-R$ 9,80 (cada).
O Chamado nº1e 2-R$ 13,90 (cada).
Megamen NT Warrior nº1 ao 6-R$ 5,90 (cada).
Love Junkies nº1 ao 38 R$ 5,50 (cada). (Para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada).(Para Adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G •Nº 1 ao 10 - R$ 12,90 (cada)
Samurai X •Nº 5 ao 34 - R$ 2,90 (cada) •Nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) •Nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
Samurai X –Especial R$ 4,50.
Love Hina •Nº1,3 ao 14 e 16 - R$ 3,50 (cada) •Nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) •Nº 28 - R$4,90
Video Girl AI •Nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) •Nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) •Nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
Shaman King •Nº1 ao 49- R$ 4,50 (cada) Nº50 ao 64- R$ 4,90 (cada)
Sakura •Nº2 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha •Nº5 ao 6 - R$ 3,50 (cada) •Nº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) •Nº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) •Nº 31 ao 96 - R$ 4,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro •Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
Yu Yu Hakusho •Nº2 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada)•Nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
Chobits •Nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) •Nº 16 - R$ 5,90
Cowboy Bebop •Nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
Gunnm •Nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
X 1999 •Nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
Bastard •Nº 1 ao 23 - R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - Nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
BT´X • nº1 ao 16 - R$ 9,80(cada)
Peach Girl •Nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) •Nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)•Nº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) •Nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
Ranma1/2 •Nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)•Nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
Dragon Ball •Nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump •Nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) •Nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
Gundam Wing •Nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada)•Nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
Dragon Ball Z •Nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)•Nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros Do Zodíaco •Nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) •Nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) •Nº 26 ao 48 - R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi •Nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) •Nº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
Blade •Nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada):Nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada) Nº35 ao 38 R$ 6,90(cada).
Chonchu •Nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas •Nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
One Piece •Nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)•Nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) Nº39 ao 64 - R$ 5,90 (cada)
Eden •Nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) •Nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)•Nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)•Nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
Lobo Solitário •Nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers •Nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) • Nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
Ragnaröck •Nº 3 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada • R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada •R$ 10,90 (cada)
Holy Avengers Reloaded nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
NG Evangelion •Nº4 ao 12 - R$ 4,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)•Nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada) Nº19 e 20 –R$ 6,90(cada)
Vagabond •Nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) •Nº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada).Nº41 ao 44 R$ 6,90(cada).

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO:

Almanaque de Cultura Pop Japonesa R$ 34,00.
Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos R$ 75,00.
Aprenda Japonês Lendo Mangá vol.1 e 2 R$ 24,90 (cada)
Kana & Manga Vol.1 R$ 14,90
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Manga Vol.1 R$ 29,00
Sudoku & Manga R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada)
A Arte da Guerra-Sunzi(Sun Tzu) Ed.Bilíngüe-R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Chè- Uma Biografia R$ 23,50
Cinderella R$ 29,50
Nausicaa Vol.1 ao 3 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol.1 ao 3 R$ 22,00(cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro)R$ 49,00
A Arte do Ninja-Entre Ilusão e Realidade(livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
SandLand (Akira Toroyama-Ed.Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei •Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
Novo Dicionário Romanizado Japonês-Português-R$ 39,00
O Grande Livro do Mangá - R$ 39,00
Ronin •Edição de Luxo- Capa Dura - R$ 59,00
Vampiro que Ri •R$ 29,00
Paraíso-O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 •R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 •R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 •R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 •R$ 29,00
Dragon Ball Ed. Definitiva Nº1 ao 14- R$ 19,90 (cada)
Vagabond –Historia de Musashi Ed. Definitiva Nº1 ao 7- R$ 25,00 (cada) nº8 ao 13 R$ 28,90 (Cada).
Evangelion Ed. Definitiva nº1 – R$ 22,00(cada).
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Manga Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada).
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00.
Japonês em Quadrinhos-Caderno de Exercicios R$ 20,00.
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00.
Japonês em Quadrinhos-Caderno de Exercícios Vol.2 R$ 20,00.
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus •(Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda • Vols. 1 ao 14 - R$ 19,90 cada
Anime Comics - Yuyu Hakushô • Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco • 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

DVDS:

Sakura –A carta Selada R$ 24,90.
Cavaleiros do Zodíaco - O Filme-Prologo do Céu R$ 38,90.
Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades - (Episodio 0+Vols.1 ao 4)R$ 134,90
Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades Vols.1 ao 4 R$ 38,90(cada).
Cavaleiros do Zodíaco-A Série -Vols.1 ao 24 R$ 38,90(cada).
YuYu Hakusho-Vols.1 ao 13 R$ 38,90(Cada).
YuYu Hakusho-Box 4(Vols.11 ao 13) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 3(Vols.8 ao 10) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 2(Vols.5 ao 7) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 1(Vols.1 ao 4) R$ 139,90.
Castelo Animado –R$ 39,90.
Final Fantasy VII-Adventure Children (Ed. Duplo) R$ 34,90.
Fullmetal Alchemist Box (Vol.1 ao 3) R$ 99,00.
Fullmetal Alchemist Box (Vol.4 ao 6) R$ 99,00.
Fullmetal Alchemist Vol.1 ao 6 R$ 29,90(cada).
Ragnarock Box Coleção Completa (Vol.1 ao 6) R$ 99,90.
Ragnarock vol. 1 ao 6 R$ 32,90(cada).
Megaman NT Warrior vol. 1 ao 6 R$ 34,90(cada).
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada).
Supercampeões Box 1(Vol. 1 ao 3) R$ 89,90.
Supercampeões Box 2(Vol. 4 ao 6) R$ 79,90.
Supercampeões Vol.1 ao 6 R$ 34,90(cada) R$ 29,90.
Hunter X Hunter Box 1(vol. 1 ao 3) 94,90.
Hunter X Hunter Box 2(vol. 4 ao 6) 89,90.
Hunter X Hunter Box 3(vol. 7 ao 9) 89,90.
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 6 R$ 34,90(cada).
Viewtfull Joe Box 1(vol.1 ao 3) R$ 94,90.
Viewtfull Joe Box 2(vol.4 ao 6) R$ 89,90.
Viewtfull Joe Box 3(vol.7 ao 9) R$ 89,90.
Viewtfull Joe vol.1 ao 9 R$ 29,90(cada).
Astro Boy Vol.1 ao 5 R$ 26,90(cada).
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 24,90.
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90.
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 29,90.
Memories (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90.
Cowboy Bebop –O Filme R$ 24,90.
Utena A Garota Revolucionaria R$24,90.
Shin Chan Vol. 1 e 2 R$ 12,90(cada).
Inu Yasha (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada).
Dragon Ball Z –Devolva-me Gohan R$ 12,90.
Dragon Ball Z –O pai de Goku R$ 12,90.
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90.
Sakura Wars(Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Kaleido Stars (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Super Doll Liça Chan (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90.

CARD GAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)
Deck Estrutura-Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Furia das Profundezas(Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Ascenção do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Revolução Cibernética (Contem 9 Cartas) R$ 9,90.
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00

Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1578 Foi instituída a Igreja Católica (Namban-ji) em Kyoto.

1579 Morre o famoso guerreiro Uessugui Kenshin.
O senhor Omura faz doação de um terreno à Igreja, em Nagasaki. Debate público das seitas Jodo e Hokke.

1580 Chega um navio inglês a Hirado. Oda Nobunaga faz a paz com Hongwanji. Diminuem os casos de rebeldes dos camponeses.

1582 Oda Nobunaga foi morto pelo seu comandante Akechi Mitsuhide. Os senhores de Kyushu enviam emissários a Roma para saudar o Papa.

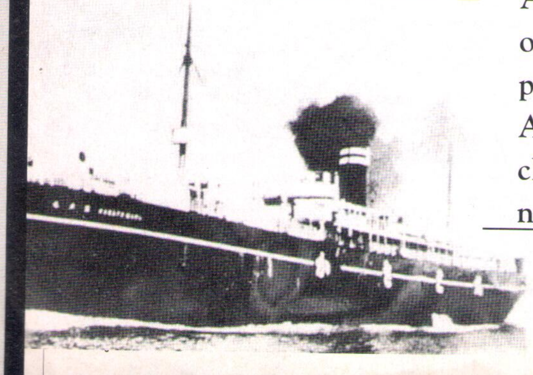
1583 Toyotomi Hideyori constrói o castelo de Osaka.

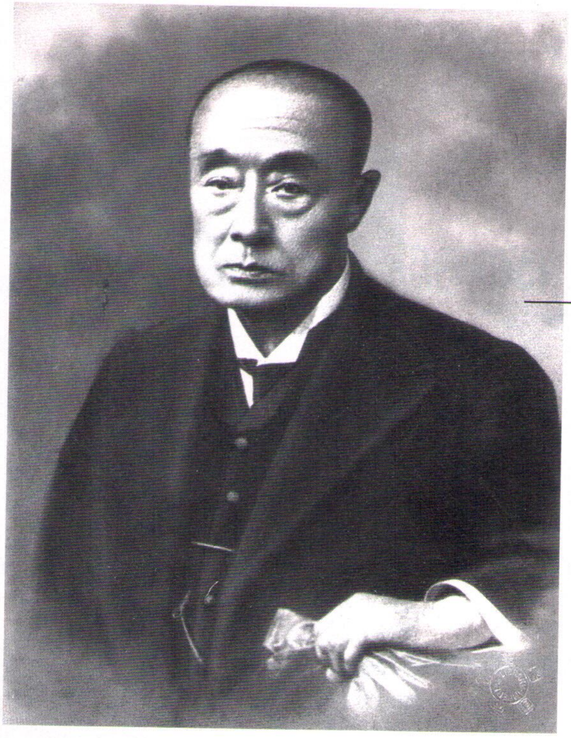
1584 Chega um navio espanhol a Hirado. Toyotomi Hideyori auxilia a restauração do centro budista de Giei. Tokugawa Ieyassu derrota as tropas de Toyotomi nas batalhas de Komaki e Nagakude.
Nasce Miyamoto Musashi, o mais famoso espadachim, vencedor de mais de sessenta duelos, autor do livro "Cinco Elos", referindo-se aos cinco Elementos do Horóscopo Japonês. O ano era do Macaco, de Madeira.

1586 Toyotomi Hideyori torna-se "Kampaku", Ministro Supremo. Toyotomi Hideyori manda construir o templo Hokô-ji.

1587 Toyotomi Hideyori dá ordem de expulsar os padres cristãos do país.

1588 Desarmamento dos camponeses. Foram cunhadas moedas de ouro. Toyotomi Hideyori manda construir o Palácio Shurakudai.





A IMIGRAÇÃO JAPONESA PARA OUTROS PAÍSES

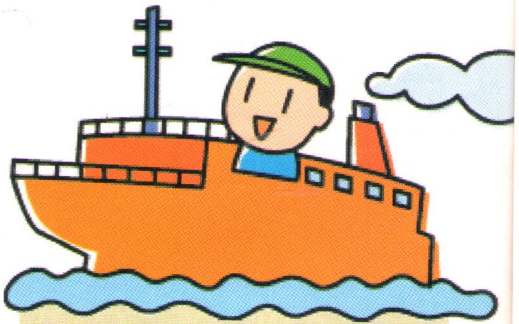
Tokugawa Yoshinobu foi o último Xogum, da Era Edo, ou seja Tokugawa Bakufu. A época marcou uma crise profunda, cheia de corrupção governamental e uma inflação galopante que empobreceu o povo cada vez mais.
O poder do Japão foi devolvido ao imperador Meiji, e assim o governo militar (os samurais) que dominou o país durante 700 anos encerrou sua epopéia.
Com o poder imperial iniciou-se a imigração japonesa para outros países: Havaí e Austrália (1868).

ALIMENTAÇÃO BÁSICA DO JAPONÊS

A PALAVRA GOHAN EM JAPONÊS SIGNIFICA "COMIDA". NA REALIDADE, ESTA PALAVRA SE REFERE AO ARROZ AO VAPOR, MAS O ARROZ É UM ALIMENTO TÃO IMPORTANTE PARA OS JAPONESES QUE O GOHAN PASSOU A SIGNIFICAR "VAMOS ALMOÇAR OU JANTAR". A COMIDA TRADICIONAL JAPONESA CONSTA DE UMA RAÇÃO DE ARROZ BRANCO, QUE ACOMPANHA UM PRATO PRINCIPAL (CARNE OU PESCADO), UMA ESPÉCIE DE GUARNIÇÃO (NORMALMENTE VERDURAS COZIDAS), SOPA (GERALMENTE MISSOSHIRU OU SOPA DE MISSÔ) E VERDURAS EM VINAGRE. O ARROZ JAPONÊS TEM UMA TEXTURA PEGAJOSA.

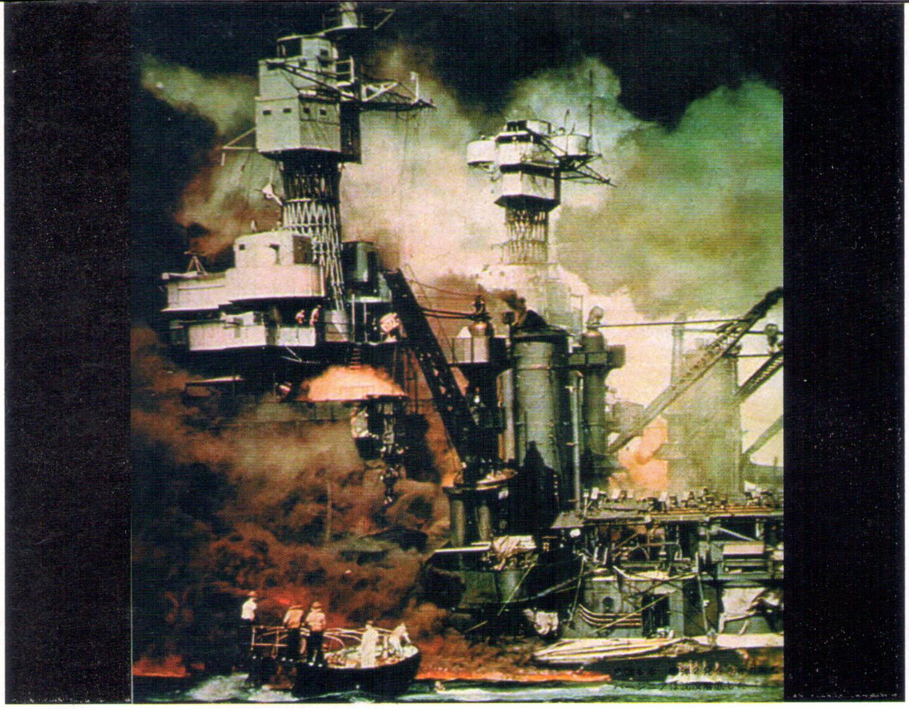
O CENTENÁRIO DA IMIGRAÇÃO JAPONESA NO BRASIL

Com a proibição de entrada de imigrantes japoneses no Havaí (o Havaí tornou-se Estado norte-americano) e para a Austrália (por preconceito racial), a América do Sul, principalmente o Brasil, foi a opção encontrada pelo governo japonês.
Assim, a 18 de Junho de 1908 chegou ao Porto de Santos o navio KASATO MARU, com a primeira leva de imigrantes japoneses, 773 ao todo.



UMA VIAGEM LONGA

Você sabia que os imigrantes japoneses, naquela época, demoravam mais de 40 dias para chegar ao Brasil? Aliás, vieram mais de 200 famílias japonesas para a fazenda Dumont, pai de Santos Dumont, para trabalhar na lavoura de café. Isto permitiu que Santos Dumont vivesse tranqüilamente construindo seus aviões, na Europa. O café não era lucrativo para os imigrantes, mas era muito para os fazendeiros da época.



O LADO NEGRO DA HISTÓRIA DO JAPÃO

O JAPÃO ENTROU EM GUERRA CONTRA OS ALIADOS, EM 1941, COM O ATAQUE AO PORTO DE PEARL HARBOR. ESTA GUERRA FOI A PASSAGEM MAIS TRÁGICA DE SUA HISTÓRIA, POIS, ALÉM DA PERDA EM MATERIAL E EM HOMENS, TEVE QUE SE RENDER INCONDICIONALMENTE.

A CRISE DA PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

Finda a Primeira Guerra Mundial, a crise internacional atingia também o Império Japonês. A bolsa de valores caíra e o aumento do custo de vida criou uma instabilidade social. A alta do arroz, gênero alimentício de primeira necessidade para os japoneses, causou rebeliões, o povo começou a saquear os depósitos e armazéns para conseguir o produto. Em meio a esta crise começou a imigração japonesa para a América do Sul.

OJIGUI

Os japoneses se saúdam pela inclinação do corpo chamado "ojigui". Os níveis da inclinação e tempo dependem do respeito que um quer expressar, desde somente abaixar-se a cabeça a 90 graus de ângulo. Não se juntam as mãos na frente do peito e tampouco se miram aos olhos quando se agacham posto que outro é sinal de luta (os combatentes se miram nos olhos).

A NEGAÇÃO PODE SER UMA AFIRMAÇÃO

Quando conversam entre os japoneses, lembre-se do costume deles de usar as palavras como "Hai", "So" que significam afirmação em algumas ocasiões. Deve ter cuidado de que apesar disto, muitas vezes não significa afirmação, senão apenas para manter o diálogo ou sinal de que "Estou entendendo".

CONFIANÇA É TUDO

Os japoneses são muito conscientes de harmonia e as empresas dão importância à relação pessoal. Portanto, o socializar-se é um aspecto importante no trabalho, não somente com os companheiros ou com os chefes, como também com os clientes através de saudações protocolares, convites, presentes etc.

O mais importante no negócio no Japão é a confiança. Portanto, é muito necessário ter contato direto com eles. Através de algumas reuniões para negociar, também os japoneses observam se podem confiar na pessoa ou não, isto é, como um "partner" do negócio.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 3207-7624
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

Curso RELÂMPAGO de Japonês

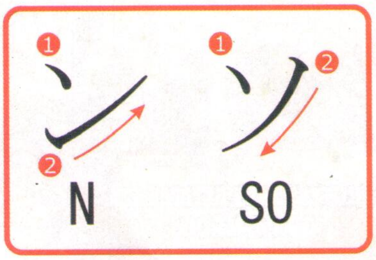
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Aula 22

Professor: Kenji Kihara

Nesta aula, terminaremos de ver todos os Gyos do Katakana, aprendendo o **YA Gyo**, **RA Gyo**, **WA Gyo** e o **N Gyo**: (Veja **figura 1** ao lado)

Obs: Tomem cuidado com o **N** que a escrita dele é parecida com a silaba **SO** em Katakana. A diferença delas pode ser observada na ordem da sua escrita:



O **N Gyo** trata do **N** mudo usado no alfabeto romano, assim como é no Hiragana. Ex: **PEN**

Exemplos de Palavras:

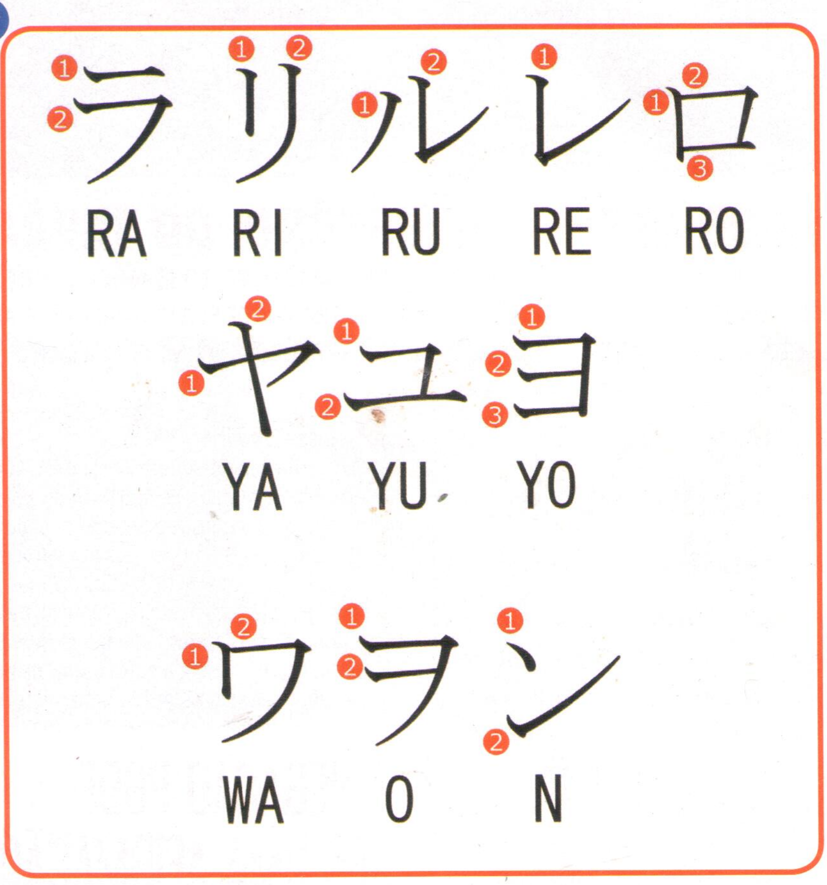
Apenas Com os Gyos que aprendemos Hoje:

Ro-Ru –	ロール	Rolamento
Yo-Yo –	ヨーヨー	Iolô
Yu-Ro –	ユーロ	Euro (moeda)
Ru –	ルー	Caldo

Exemplo usando todos os Gyos que já aprendemos:

Yo-RoPPa –	ヨーロッパ	Europa
RuBi –	ルビー	Rubi
PaWa –	パワー	Poder
RiMoKoN –	リモコン	Controle Remoto
Ko-Ra –	コーラ	Coca
ReMoN –	レモン	Limão

❶



EXERCÍCIOS:

Vamos escrever as seguintes palavras em japonês!!!!

Volei – **BA RE -** □□□

Balao – **BA RU - N** □□□

Bico (trabalho) –

A RU BA I TO □□□□□

Trompete – **RA P PA** □□□

Parada(festa) – **PA RE – DO** □□□□

As respostas destes exercícios virão na próxima edição!

Respostas da edição anterior:

fósforo
マッチ
ma t ti

time
チーム
ti - mu

café
コーヒー
ko - hi -

SUA PORTA DE ENTRADA PARA O MUNDO DOS NEGÓCIOS NA INTERNET

Sua porta de entrada para o mundo dos negócios na Internet

Profissão WEBM@STER

IDÉIAS LUCRATIVAS PARA O SEU BLOG

DICAS PARA CONSTRUIR E FAZER DINHEIRO FÁCIL

GUIA DEFINITIVO PARA FAZER A DIFERENÇA

828 LAYOUTS PRONTOS PARA O SEU BLOG

Burocracia zero
Saiba como oferecer aos seus clientes sistemas de pagamentos diferenciados

Site Automático
Nós ensinamos como você pode ter seu endereço na rede usando o poder da nova Web 2.0

Sem desperdício
Descubra como planejar a construção perfeita de sites sem perder tempo

Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA ESCALA

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions

CENTER anime club
1
CENTER anime club
U TRAMAN N EOS
1
CENTER anime club
BLEACH
3
CENTER anime club
ONE PIECE

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-5202
Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP

BLSTUDIO - Barbara Linhares